

INSTRUCTION MANUAL

KNUCKLES'
CHAOTIX

SEGA
MEGA DRIVE
32X

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Bildschirmen oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie schließt und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Bildschirmen mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lee esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSYWARNING

Las igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen fräga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonstans har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförlustar) på grund av blinkande ljus, bör du rådföra en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijks leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videogames kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable shown.
- Intensely play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez **IMMÉDIATEMENT** cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBE TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Manténgase bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión de más por lo menos 20 pulgadas.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien ventilada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video-giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: vertigini, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o del muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsioni, durante l'utilizzo di un video-gioco, interrompere l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non stare in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Assicuratevi che la stanza nella quale state giocando sia ben ventilata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så slut **OMGEDLART** spela och kontakta läkare, yrsk, ögonflimmer, ögon- eller muskeltvängningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller kramptvängningar.

FÖRESKRIFTSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Sitt inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabelet tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har varit illa.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt ventilerat.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij jezelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik

ONMIDDELUK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wazigend zicht, trillen van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of spasmsvingingen.

VOORSCRIFTMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ge niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ge op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ge niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaapt hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt goed ventileert is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

STARTING UP

- 1 Set up your Sega Mega Drive 32X System as described in its instructions manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
- 2 Make sure the power is off. Then insert the Mega Drive 32X cartridge into the console.
- 3 Turn the power on. In a few moments, the Title screen appears.
- 4 If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive 32X cartridge.

Notes: This game is for one or two players.

- ① Mega Drive 32X Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



VORBEREITUNG

- 1 Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive 32X wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
- 2 Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und stecken Sie die Mega Drive 32X-Karte in das Gerät ein.
- 3 Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
- 4 Falls das Titelsbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingesteckt ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschleiben oder Herausnehmen der Mega Drive 32X-Karte stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Mega Drive 32X Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

MISE EN ROUTE

- 1 Installez votre système Sega MegaDrive 32X de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez le Manette de contrôle 2 aussi.
- 2 Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez le cartouche MegaDrive 32X dans le console.
- 3 Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
- 4 Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que le cartouche est bien inséré. Réallumez l'alimentation.

Important: Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer le cartouche MegaDrive 32X.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche MegaDrive 32X
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2

INICIO

1. Prepara el sistema Sega Mega Drive 32X System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para jugar de dos jugadores, conecta también el mando de control 2.
2. Asegúrese de que la alimentación está desconectada. Inserte cuidadosamente el cartucho Mega Drive 32X en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del Título.
4. Si no aparece la pantalla del Título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema está correctamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Después, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola está desconectada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive 32X.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Mega Drive 32X
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive 32X come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Control Pad 2.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Mega Drive 32X nella console.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Assicurarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive 32X o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Mega Drive 32X
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla upp Sega Mega Drive 32X-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömläset är frånslaget. Sätt sedan i Mega Drive 32X-kassetten i Mega Drive-konsolen.
3. Sätt på strömmen. Efter ett par sekunder finns bildskärmen på bildskärmen.
4. Om bildskärmen inte visas så sätt från strömläset igen. Kontrollera att systemet är inkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Sätt sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömläset är frånslaget innan du sätter i eller tar ut en kassett ur Mega Drive 32X-konsolen.

ÖNSK: Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Mega Drive 32X-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

STARTEN

1. Slut i de Sega Mega Drive 32X-systemet och följ de beskrivningarna i dess bruksanvisning. Slut tillslutningsblock 1 och Slut tillslutningsblock 2 som indikerar 2 spelare 2:n.
 2. Sätt het Mega Drive 32X-systemet ut. Stop nu de Mega Drive 32X-systemets kassett in.
 3. Sätt het Mega Drive 32X-systemet som. Någon moment så i het startskärm.
 4. Als i de geen beeldscherm dat moet je het Mega Drive 32X-systeem weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.
- Let op:** Zorg ervoor dat de Mega Drive 32X-cassette correct is ingezet.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Mega Drive 32X-cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2

CARNIVAL ISLAND'S IN CHAOS!

Tomorrow's the big opening day for Carnival Island, a huge amusement resort with the latest in high-tech rides and games. As governor of the island, it's Kruckles' job to make sure nothing goes wrong before the grand event.

Unfortunately, the evil Dr. Robotnik has other plans. He needs fuel for his latest diabolical devices...and the Power Emerald that supplies electricity to the entire island fits the bill perfectly. His evil new invention, the Combi Confiner, should help him get rid of that annoying scheme and his friends.

CARNIVAL ISLAND IST IM CHAOS!

Morgen ist der große Eröffnungstag für Carnival Island, einen riesigen Vergnügungspark mit den neuesten High-Tech-Karussellfahrten und -Spielen. Als Hüter der Insel ist es Kruckles' Aufgabe, dafür zu sorgen, daß vor dem großen Ereignis nichts schiefgeht!

Leider hat der böse Dr. Robotnik andere Pläne. Er benötigt Energie für seine neuen teuflischen Vorrichtungen, und der Kraftkristall, der die ganze Insel mit Energie versorgt, paßt perfekt in sein Programm. Seine schreckliche neue Erfindung, der Combi Confiner, wird ihm dabei helfen, jenen lästigen Anwesenigen und seine Freunde loszuwerden.

CHAOS SUR L'ÎLE DU CARNAVAL !

Demain c'est l'ouverture officielle de l'île du Carnaval, un immense parc de loisirs avec les attractions et les jeux les plus « hi-tech » du Centre de l'île. Kruckles doit veiller à ce qu'il n'y ait pas de problème avant ce grand événement.

Malheureusement, le Dr Robotnik va lui mettre des bâtons dans les roues. Le terrible docteur a besoin de beaucoup de combustible pour ses machines diaboliques et il considère l'Émeraude d'énergie qui produit toute l'électricité de l'île. Pour se débarrasser de Kruckles et de ses amis, il compte utiliser sa nouvelle invention, le Combi Confiner.



LA ISLA DEL CARNIVAL ESTÁ EN UN CAOS!

Mañana es el gran día de apertura de la isla del Carnaval, un enorme parque de atracciones con lo último en juegos y montañas rusas de alta tecnología. Como guardia de la isla, será la tarea de Knuckles asegurarse de que no falle nada antes del gran evento.

Por desgracia, el malvado Dr. Robotnik tiene cinco planes. Necesita combustible para sus novedosos dispositivos diabólicos, y la semilla de energía que suministrará electricidad a la isla espera la lá de maravilla. Su horrible nuevo invento al centrado Combi deberá ayudar a deshacerse de sus molestos espinos y sus amigos.

L'ISOLA DI CARNIVAL È NEL CAOS!

Domani è il grande giorno di apertura per l'isola di Carnival, un enorme centro di divertimento con gli ultimi ritrovati dell'alta tecnologia per i più tutti giochini e i giochi. Come guardiano dell'isola, il compito di Knuckles accertarsi che nulla vada di traverso prima del grande annuncio.

Sfortunatamente, il malvagio Dottor Robotnik ha degli altri piani. Ha bisogno di carburante per i suoi ultimi dispositivi diabolici ed il Potente Oracolo che alimenta l'elettricità all'intera isola si adatta perfettamente al progetto. La sua terribile Invenzione Niente, il dispositivo combinato per imprigionare, dovrebbe aiutarlo a liberarsi di quelle fastidiosa spinose e dei suoi amici.

KAOS PÅ KARNEVALÖN!

I morgon är det den stora öppningsdagen för Karnevalön, som är ett enormt nöjesland med det senaste skräpet i karussäll- och spelislag. Knuckles är siktare över ön, och det är hans jobb att se till att inget oförutsett inträffar innan paradens öppnandet.

Tyvärr har den onda Dr. Robotnik i andra planer. Han behöver bränsle till sina senaste diaboliska maskiner och Kraftörnaröden som förser hela ön med elektricitet passar hans kalkyler perfekt. Hans fruktansvärda nya uppfinning, Combi-finken, ska nog kunna hjälpa honom att göra sig loss det där irriterande myrpyggarvint och hans släver.

HET KERMISSEILAND IS IN REP EN ROER!

Morgen is de openingsdag van het Kermisseiland, een enorm pretpark met de allernieuwste high-tech roestijzeren en spelisjes. Als bewaker van het eiland moet Knuckles ervoor zorgen dat er niets vertaalt gaat voordat het pretpark wordt geopend.

Helaas heeft de boosaardige Dr. Robotnik andere plannen. Hij heeft brandstof nodig voor zijn nieuwe duivelse apparaten. Daarom heeft hij het op de energie-bronze gemunt, waarna het hele eiland van elektriciteit wordt voorzien. Met zijn angstaanjagende nieuwe uitvinding, de Combi-Coöfiner, wil hij van die vervelende meermugel en deze vrienden afkomen.

When Knuckles returns from patrolling the far end of the island, he discovers that Dr. Robotnik has imprisoned all of his friends — Even the Chameleon, Mighty the Armadillo, Vector the Crocodile and Cherry Bee. After he chases the Doctor off, Knuckles discovers that he can rescue one friend at a time by using Ring Power — only the power that sparks between the Rings holds the two partners together like a magical rubber band. Never held back for long, Knuckles finds that with a little teamwork, he can use the stretching and snapping action of the Ring Power to double — even triple — the partners' speed.

And they need all the speed they can get. As Dr. Robotnik drains the power from Carnival Island, everything on the island begins to break down. Robotnik must be stopped, or by tomorrow morning — the morning of Carnival Island's big opening day — the grand amusement park will lie in ruins!



Als Knuckles von seinem Rundgang vom anderen Ende der Insel zurückkehrt, stellt er fest, daß Dr. Robotnik alle seine Freunde eingesperrt hat — Exakt: das Chameleon, Mighty, des Gartertier Vector, das Krokodil und Cherry Bee. Nachdem er den Doktor verjagt hat, entdeckt Knuckles, daß er mit Hilfe der Ring-Kraft jeweils einen Freund retten kann — nur die Kraft, die zwischen den Ringen fließt, hält die beiden Partner zusammen wie ein magisches Gummiband. Knuckles, der nie lange zögert, findet heraus, daß er mit etwas Teamarbeit die Dehn- und Schwenkwirkung der Ring-Kraft dazu benutzen kann, die Geschwindigkeit der Partner zu verdoppeln — ja sogar zu verdreifachen.

Und sie können wirklich jede Tempostigerung gebrauchen: denn, während Dr. Robotnik die Energie von Carnival Island aufzehrt, beginnt alles auf der Insel zusammenzubrechen! Robotnik muß gestoppt werden, sonst liegt bis morgen früh — dem Morgen des großen Eröffnungstags von Carnival Island — der große Vergnügungspark in Ruinen!

Lorsque Knuckles revient de sa ronde aux confins de l'île, il découvre que le Dr Robotnik a enjestré tous ses amis. Expt le caméléon, Mighty le tatou, Vector le crocodile et Cherry l'abeille. Après avoir chassé le docteur, Knuckles s'aperçoit qu'il peut délivrer ses amis: les uns après les autres en utilisant le pouvoir magique des bagues. Le magie des bagues permet de relier deux partenaires par un lien qui fonctionne comme un élastique. Après une courte réflexion, Knuckles réalise qu'avec un petit travail il équipe il peut utiliser le mouvement d'allongement et de rétraction du lien magique relient les bagues pour doubler et même tripler la vitesse de ses partenaires.

Et ses partenaires ont besoin d'aller vite ! Lorsque le Dr Robotnik pompe l'énergie de l'île du Carnaval, tout se détraque ! Il faut donc à tout prix arrêter Robotnik, sinon demain matin, le jour de l'inauguration de l'île du Carnaval, le grand parc de loisirs ne sera plus qu'une ruine en ruine !

Quando Knuckles vuole da permettersi al suo astratto da la tela, discopre que el Dr. Robotnik ha hecho prisioneros a todos sus amigos —Eliquis al camaleón, Mighty el armadillo, Vector el cocodrilo y la abeja Cherrry. Después de ahuyentar al Doctor, Knuckles descubre que puede conectar a un amigo cada vez que utiliza un estilo de energía, sólo la energía que obtiene entre los antíloas mantiene a los dos compañeros juntos como una banda de gema mágica. Sin haber perdido mucho tiempo, Knuckles descubre que con un poco de trabajo en equipo podrá utilizar la acción elástica y desaparecida de los antíloas de energía para volar —incluso volar — la velocidad de sus compañeros.

E los hará falta toda la velocidad posible. Mientras el Dr. Robotnik consume la energía de la tela del Carnaval, toda la tela comienza a desintegrarse. Hay que detener a Robotnik, o si no mañana por la mañana —la mañana de la gran apertura de la tela del Carnaval—, y el gran parque de atracciones será una ruina!

Quando Knuckles ritorna dalla periferazione nella parte più lontana dell'isola, scopre che il Dottor Robotnik ha imprigionato tutti i suoi amici — il camaleonte Eliquis, l'armadillo Mighty, il cocodrillo Vector e l'ape Cherry. Dopo aver ahuyento il dottore, Knuckles scopre che può salvare un amico per volta usando l'energia dell'antilo, soltanto l'energia che scintilla tra gli antilofiene uniti i due compagni come un elastico magico. Poiché l'energia non viene mai consumata a lungo, Knuckles scopre che con un piccolo lavoro di squadra, può usare l'elasticità di stonamento e di scatto dell'energia dell'antilo per raddoppiare — persino triplicare — la velocità del compagno.

E ad essi occorre tutta la velocità che riescono a ottenere. Quando il Dottor Robotnik toglie l'energia dall'isola di Carnival, ogni cosa sull'isola comincia a disintegrarsi! Robotnik deve essere fermato, o entro domani mattina — il mattino del grande giorno di apertura dell'isola di Carnival — lo splendido parco di divertimento sarà in rovina!

När Knuckles återvänder från en spåringspatrull i andra änden av ön upptäcker han att Dr. Robotnik har färdiglagat alla hans vänner — kameleonen Eliquis, beldjuret Mighty, krokodilen Vector och biet Cherry. Knuckles lyckas rädda någon doktor och upptäcker sedan att han kan behålla sina vänner en i taget med hjälp av ringkraft. Det är bara det att gusarna som flyger mellan ringarna håller ihop de båda vännerna som att magiskt gemmiband! Men Knuckles är inte den som låter sig hjälps i första taget och marker strax ett med lite samarbete går det att dra ut och snarare till med ringkraften och på så sätt fördubbla — eller till och med tredubbla — den andres fart.

Och de behöver all fart de kan få. Efter hand som Dr. Robotnik suger kraften ur Karnevalen börjar allting gå åt. Ut gamla, ihop! Robotnik måste stoppas, för annars kommer hela ön att ligga i ruiner! Inom en morgon blir — och därvar ja i morgon som var Karnevalens stora öppningsdag!

Wanneer Knuckles terugkomt van zijn patroulle over het andere gedeelte van het eiland, komt hij tot de ontdekking dat Dr. Robotnik al zijn vrienden gevangen heeft genomen. Eliquis de Kameleon, Mighty het Beldjura, Vector de Krokodil en Cherry de Bij. Nadat hij de dokter heeft weggejaagd, ontdekt Knuckles dat hij zijn vriendjes één voor één kan behouden door gebruikmaking van de energie van de ringen. Het is maarlijk het enige wat de twee partners als een magisch elastiekje opeenhouwt. Knuckles, die nooit lang wacht, komt tot ontdekking dat hij met het nodige teamwork de strakke en schokkende werking van de energie van de ringen kan benutten om de snelheid van zijn partners te verdubbelen. Ja zelfs te verdrievoudigen.

En die snelheid kunnen ze meer al te goed gebruiken. Naarmate Dr. Robotnik energie van het Karnevaland onttrekt, raken meer en meer dingen op het eiland buiten werking! Aan Dr. Robotnik moet onmiddellijk een halt worden toegevoegd, want anders zal het Karnevaland morgen, op de dag van de opening van het fantastische prepark, niets anders dan een grote praterij zijn!

TAKE CONTROL!

① Directional Button (D-Button)

- Makes selections in menu screens
- Moves characters around the game screen
- In conjunction with Buttons A, B and C, creates special moves (See pages 33–42)

② Start

- Starts the game
- Pauses the game/Resume play

③ Button A

- Calls your partner for a special attack (See page 34)

ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE!

① Steuerkreuz

- Dient zur Wahl von Menüpunkten auf Menübildschirmen
- Dient zum Bewegen der Spielfiguren über den Bildschirm
- Erzeugt Spezialbewegungen in Verbindung mit den Tasten A, B und C (siehe die Seiten 33–42)

② Start

- Dient zum Starten des Spiels
- Dient zum Unterbrechen/Fortsetzen des Spiels

③ Taste A

- Ruft Ihren Partner zur Ausführung einer Spezialattacke (siehe Seite 34)

PRENEZ LES COMMANDES !

① Bouton directionnel (Bouton D)

- Pour sélectionner une option sur les écrans de menu
- Pour déplacer les personnages sur l'écran de jeu
- Pour faire des coups spéciaux en utilisant conjointement les boutons A, B et C (voir pages 33 — 42)

② Start

- Pour commencer le jeu
- Pour interrompre momentanément le jeu et le reprendre

③ Bouton A

- Pour appeler votre partenaire afin d'effectuer une attaque spéciale (voir page 34)



TOMA DE CONTROL

- ❶ **Botón de dirección (Botón D)**
 - Hace selecciones en los menús del menú
 - Mueve a los personajes por la pantalla del juego
 - Junto con los Botones A, B y C crea movimientos especiales (consulta las páginas 33 a 43)

- ❷ **Start**
 - Cierra el juego
 - Hace una pausa en el juego/menú del juego

- ❸ **Botón A**
 - Hace a su compañero realizar un ataque especial (consulta la página 34)

AI COMANDI

- ❶ **Pulsante di direzione (Pulsante D)**
 - Effettua le selezioni sugli schermi del menu
 - Sposta i personaggi sullo schermo del gioco
 - In azione con i pulsanti A, B e C, crea delle mosse speciali (Vedi alle pagine 33—43)

- ❷ **Start**
 - Interi il gioco
 - Interruppe il gioco/menù del gioco

- ❸ **Pulsante A**
 - Chiama il tuo compagno per un attacco speciale (vedi a pagina 33)

TA KONTROLLI

- ❶ **Riktningaknappen (D-knappen)**
 - Används för att göra valningar på menybildskärmen
 - Används för att flytta runt figurerna på spelbildskärmen
 - Används tillsammans med A-, B- och C-knapparna för att utföra speciellrörelser. (Se sidorna 33 - 43)

- ❷ **Start**
 - Starter spelet
 - Pausar spelstarten om spelet från påskedet

- ❸ **A-knappen**
 - Anropar din kompis för att utföra en speciellattack. (Se sidan 33)

NEEM DE LEIDING IN HANDEN

- ❶ **Richtingsknopje (D-knopje)**
 - Om op de menuschermen kiezen te maken
 - Om de speelfiguren over het scherm te verplaatsen
 - In combinatie met knopjes A, B of C om speciale bewegingen uit te voeren (zie blz. 33-43)

- ❷ **Start**
 - Om met spelen te beginnen
 - Om te pauzeren/te stoppen pauze weer verder te spelen

- ❸ **Knopje A**
 - Om jouw partner te roepen voor een speciale aanval (zie blz. 33)

Ⓔ **Buttons B**

- Press and hold to make your partner stop and anchor you for special moves in a 1-player game (See page 36)
- Pick up and throw partner (See page 36)

Ⓕ **Buttons C**

- Jump
- Make special moves depending on the character selected (See pages 22-30)

Buttons X, Y and Z

- Not used

Note

Button configurations can be changed in Options mode (See page 18-20)

Ⓔ **Taste B**

- Gedrückt halten, damit ihr Partner stehenbleibt und Ihnen im (Ein-Personen-Modus) Halt für Spezialbewegungen gibt (siehe Seite 36)
- Dient zum Hochheben und Werfen des Partners (siehe Seite 36)

Ⓕ **Taste C**

- Springen
- Dient zur Ausführung von Spezialbewegungen je nach der gewählten Figur (siehe die Seiten 22—30)

Tasten X, Y und Z

- Nicht benutzt

Hinweise:

Die Tastenbelegungen können im Optionsmodus geändert werden. (siehe Seite 18—20)

Ⓔ **Bouton B**

- Appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé pour immobiliser votre partenaire afin d'exécuter un geste spécial à l'aide du levier magique en mode 1 joueur (voir page 36)
- Pour prendre et lancer votre partenaire (voir page 36)

Ⓕ **Bouton C**

- Pour sauter
- Pour faire les coups spéciaux avec certains personnages (voir pages 22 — 30)

Boutons X, Y et Z

- Ne servent pas dans ce jeu

Remarque :

Vous pouvez changer l'affectation des commandes aux boutons de la manette en utilisant l'écran Options (voir page 18 — 20)

② Botón B

- Manténgalo pulsado para hacer pasar a su compañero y realizar movimientos especiales en un juego de 1 jugador (consulte la página 37).
- Aperta y lanza un compañero (consulte la página 37).

③ Botón C

- Bata
- Realice movimientos especiales según el personaje seleccionado (consulte las páginas 23 a 31).

Botones X, Y y Z

- No se utilizan

Nota

Las configuraciones de los botones pueden ser cambiadas en el modo de juego (consulte la página 19 a 21).

② Pulsante B

- Mantenga presionado para hacer emerger a tu compañero o hacerlo frenar por delle mosse speciali nel gioco ad 1 giocatore (Vedi a pagina 37)
- Tira su e lancia il tuo compagno (Vedi a pagina 37)

③ Pulsante C

- Fa saltare
- Esegue le mosse speciali secondo il personaggio selezionato (Vedi alle pagine 23—31)

Pulsanti X, Y e Z

- Non sono usati

Nota

Le configurazioni dei pulsanti possono essere cambiate nella modalità delle opzioni. (Vedi alle pagine 19—21)

② B-knappen

- Håll knappen tryckt för att få din kompis att släppa och låta dina dig för specialrörelser när du spelar ensamt. (Se sidan 37)
- Används för att placera upp och kasta rvg din kompis. (Se sidan 37)

③ C-knappen

- Används för att hoppa
- Används för att utföra olika specialrörelser beroende på vilken figur du valt. (Se sidorna 23 - 31)

Knapparna X, Y och Z

- Används inte i det här spelet

Observera

Det går att ändra vad de olika knapparna ska styra på Options-skärmen. (Se sidan 19 - 21)

② Toets B

- Bij spel waar 1 speler. Inhoudt een ingedrukt houden om jouw partner stop te zetten en je te verplaatsen voor speciale bewegingen (zie blz. 37)
- Om jouw partner op te pakken en omhoog te gooien (Zie blz. 37)

③ Toets C

- Om te springen
- Om speciale bewegingen te verrichten, al naar gelang de gekozen speelfiguur (zie blz. 23-31)

Toets X, Y en Z

- Niet van toepassing

Opmerking

In de optiemodus kunnen de toetsconfiguraties worden gewijzigd (zie blz. 19-21).

GETTING STARTED

The Title screen follows the Sega logo. Press Start to see the main menu. Press the D-Button UP or DOWN to highlight a choice, and press Start to select.

Scenario Quest

Play a regular game of story mode.

Training

Practice your moves in a special zone. (See page 82.)

Options

Configure the game controls, or sample the music and sound effects used in the game.

SPIELSTART

Auf das Sega-Logo folgt der Titelbildschirm. Drücken Sie Start, um das Hauptmenu aufzurufen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um einen Menüpunkt hervorstechen, und drücken Start, um Ihre Wahl einzugeben.

Szenario Quest

Damit spielen Sie ein normales Spiel im Handlungsmodus.

Training

Damit können Sie Ihre Bewegungen in einer Spezialzone üben. (Siehe Seite 82.)

Optionen

Damit können Sie die Tastenfunktionen ändern, oder eine Kostprobe der im Spiel verwendeten Musik und Soundeffekte hören.

MISE EN ROUTE

Après le logo Sega, l'écran-titre apparaît. Appuyez sur Start pour passer au menu principal. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis sur Start pour valider votre choix.

Scénario Quest

Choisissez cette option pour un jeu normal en mode histoire.

Training :

Choisissez cette option pour pratiquer vos techniques sur un terrain spécial (voir page 82).

Options

Choisissez cette option pour changer l'affectation des commandes aux boutons de la manette ou pour écouter la musique et les effets sonores du jeu.



PREPARATIVOS

La pantalla del título seguirá el logotipo Sega. Pulse Start para ver el reino principal. Pulse el Botón D para ARRIBA o hacia ABAJO para avanzar una opción, y pulse Start para seleccionarla.

Scenario Quest (Selección de escenario)

Juega un juego normal en el modo de historia.

Spelling (Reconstrucción)

Practique sus conocimientos en una zona especial (consulte la página 82).

Options (Opciones)

Asigne a los controles del juego o modifique la música y los efectos de sonido utilizados en el juego.

PREPARATIVI

Lo schermo del titolo segue il logotipo Sega. Premi Start per vedere il menu principale. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per avanzare una scelta e premi Start per selezionarla.

Ricerca dello scenario

Partecipa ad un gioco regolare nelle modalità della storia.

Allenamento

Allena con le tue mosse in una zona speciale. (Vedi a pagina 82)

Opzioni

Configura i comandi di gioco o modificali musica e gli effetti sonori usati nel gioco.

SPELSTART

Efter Sega-märket visas titelskärmen. Tryck på Start för att hoppa till huvudmenyn. Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att markera en inställningens och tryck på Start för att välja den raden.

Scenario Quest (Uppdragshistoria)

Spela ett vanligt spel i berättelseläge!

Träning (Träning)

Träna upp dina rörelser i ett speciellt träningsområde. (Se sidan 82)

Optioner (Öika inställningsmöjligheter)

Ändra spelkontrollerna, eller lyssna på musiken och ljudeffekterna som förekommer i spelet.

BEGINNEN

Na het logo van Sega verschijnt het titelscherm. Druk op Start om naar het hoofdmenu over te gaan. Druk de D-knops OMHOOG of OMLAAG om een keuze te markeren, en druk op Start om te kiezen.

Scenario Quest

Om in de verhaalmodus een gewoon spel te spelen.

Träning

Om in een speciale zone de verschillende bewegingen te oefenen (zie 82-83)

Optioner

Om de toetsfuncties te configureren of om bijvoorbeeld de muziek en geluidseffecten die er bij dit spel worden gebruikt.

REVIEWING YOUR OPTIONS

Press the D-Button UP or DOWN to highlight the desired option. To return to the Title screen, highlight EXIT and press Start.

Key Config lets you configure the button functions of your Control Pad. Highlight KEY CONFIG, then press the D-Button LEFT or RIGHT to change the button configuration. In a 2-player game, Player 2 uses his or her Control Pad to change configurations.

ÜBERSICHT DER OPTIONEN

Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Option hervorzurufen. Um wieder auf den Titelbildschirm zurückzukehren, heben Sie EXIT hervor und drücken Start.

Key Config lässt Sie die Tastenfunktionen Ihres Control Pads ändern. Heben Sie KEY CONFIG hervor und drücken Sie dann das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Tastenbelegung zu ändern. Im Zwei-Spieler-Modus benutzt Spieler 2 sein Control Pad, um die Tastenbelegung zu ändern.

L'ÉCRAN OPTIONS

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner l'option désirée. Pour revenir à l'écran titre, sélectionnez EXIT et appuyez sur Start.

Key Config vous permet d'affecter différemment les fonctions aux boutons de la manette. Sélectionnez KEY CONFIG, puis appuyez sur le GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour changer la configuration des boutons. En mode 2 joueurs, le joueur 2 utilise sa manette pour changer la configuration.

REPASO DE SUS OPCIIONES

Pulse el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para navegar la opción deseada. Para volver a la pantalla del menú, pulse EXIT y pulse Start.

Key Config (Configuración de teclas) le permitirá configurar las funciones de los botones de su mando de control. Pulse KEY CONFIG y luego pulse el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para cambiar la configuración de los botones. En un juego de 2 jugadores, el jugador 3 utilizará su mando de control para cambiar las configuraciones.

REVISIONE DELLE OPZIONI

Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare l'opzione desiderata. Per tornare allo schermo del Menu, premere EXIT (uscita) e premere Start.

Configurazione del tasto le permette di configurare le funzioni dei pulsanti del tuo Control Pad. Illumina KEY CONFIG (configurazione dei tasti), poi premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per cambiare la configurazione del pulsante. Nel gioco a 2 giocatori, il giocatore 2 usa il suo Control Pad per cambiare le configurazioni.

OLIKA INSTÄLLNINGS- MÖJLIGHETER

Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att markera önskad inställningsrad. När du vill återvända till testskärmen så markera EXIT och tryck på Start.

Via raden **Key Config** (Knappgruppinställning) kan du ändra om vad de olika knapparna på kontrollplattan ska styra. Markera raden KEY CONFIG och tryck sedan D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att ändra knappgruppinställningen. Om du är två som spelar ändrar spelare 2 om sin egen knappgruppinställning med kontrollplatta 2.

OPTIES BEKIJKEN

Druk de D-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar de gewenste optie te verplaatsen. Om terug te keren naar het Testscherm, aan je de markering op EXIT en druk je op Start.

Key Config biedt je de mogelijkheid om de toetsfuncties van jouw bedieningsblok te configureren. Zet de markering op KEY CONFIG en druk daarna de D-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de toetsconfiguratie te wijzigen. Wanneer er 2 spelers meedoen, moet speler 2 zijn eigen bedieningsblok gebruiken om de toetsconfiguratie te wijzigen.

Sound Test lets you sample the music and sound effects used in the game. Highlight this feature and press Start to see the Sound Test screen. The window at the lower left center of the screen shows the title of the current track. Press the D-Button UP or DOWN to switch between music and sound effects categories. Press LEFT or RIGHT to select a track, then press Button A, B or C to play the music or sound effect. To exit the Sound Test screen, press Start.

To see the **Color Test** screen, highlight this feature and press Start. To return to the Title screen, press Start again.

Sound Test läßt Sie die im Spiel verwendeten Musiktitel und Soundeffekte abhören. Heben Sie diese Option hervor, und drücken Sie Start, um den Klangtest-Bildschirm (Sound Test) aufzurufen. Das Fenster in der unteren linken Ecke des Bildschirms zeigt den Namen des laufenden Titels an. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um zwischen den Musik- und Soundeffekt-Kategorien umzuschalten. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um einen Titel auszuwählen, und dann die Taste A, B oder C, um den Musiktitel oder Soundeffekt wiedergeben. Zum Verlassen des Klangtest-Bildschirms (Sound Test) drücken Sie Start.

Um den **Color Test**-Bildschirm aufzurufen, heben Sie diese Option hervor und drücken Start. Durch erneutes Drücken von Start kehren Sie wieder zum Titelbildschirm zurück.

Sound Test vous permet d'écouter la musique et les effets sonores du jeu. Sélectionnez cette option et appuyez sur Start pour faire apparaître l'écran de contrôle du son. La fenêtre en bas et gauche de l'écran indique le titre de la plage sélectionnée. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour passer entre l'option musique et l'option effets sonores, puis appuyez sur le bouton A, B ou C pour écouter la musique ou l'effet sonore. Pour quitter l'écran de contrôle du son, appuyez sur Start.

Pour faire apparaître l'écran **Color Test**, sélectionnez cette option et appuyez sur Start. Pour revenir à l'écran titre, appuyez à nouveau sur Start.



Sound Test (Prova de áudio) La pantalla muestra la música y los efectos de sonido utilizados en el juego. Resalta esta característica y pulsa Start para ver la pantalla de prueba de audio. La ventana de la segunda selección requiere de la siguiente ilustración al final de la primera selección. Pulsa el botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para avanzar entre las categorías de los efectos de sonido y la música. Pulsa hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para seleccionar una opción. El juego pasa al Botón A, B o C para reproducir la música o el efecto de sonido. Para abandonar la pantalla de prueba de audio, pulsa Start.

Para ver la pantalla Color Test (Prueba de color), resalta esta característica y pulsa Start. Para volver a la pantalla del título, pulsa Start (B) varias

veces. El juego te permite probar la música o los efectos de sonido usando el joystick. Ilumina estas funciones y pulsa Start para ver la pantalla de la prueba del sonido. La dirección del ángulo en Basso a sinistra dello schermo muestra el título del brano attuale. Pulsa el Pulsante-D en SU o en GIU per cambiare fra le categorie delle musica e degli effetti sonori. Pulsa a SINISTRA o a DESTRA per selezionare un brano, poi premi il Pulsante A, B o C per riprodurre la musica o l'effetto sonoro. Per uscire dallo schermo della prova del suono, premi Start.

Per vedere lo schermo della Prova del colore, illumina questa funzione e premi Start. Per tornare allo schermo del titolo, premi di nuovo Start.

Via Sound Test (Ljudtest) kan du lysarna på musiken och ljudeffekterna som förekommer i spelet. Markera den här raden och tryck på Start så tänds ljudtestskärmen. I rutan nere i den vänstra hörnet på skärmen visas namnet på det i nuläget spelat. Tryck D-knappen (UPPÅ) eller NERÅT för att växla mellan musik och ljudeffekter. Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att välja ett spår, och tryck sedan på A-, B- eller C-knappen för att spela det musikspåret eller den ljudeffekten. Tryck på Start när du vill hoppa från ljudtestskärmen.

Om du vill se färgtestskärmen så markera raden Color Test och tryck på Start. Tryck en gång till på Start när du vill hoppa tillbaka till titelskärmen.

Sound Test (test je de mogelijkheid om słyszeć even te klawiszem naar de muziek en geluidseffecten die er bij dit spel worden gebruikt. Zet de markering op deze optie en druk op Start om het geluidstestschermin te laten verschijnen. In het venster in de linker benedenhoek van het scherm zie je de titel van het geluidsspoor dat op dat ogenblik tes gehoord wordt gebracht. Druk de B-knop ONHOOG of ONLAAG om van de muziek naar de geluidseffecten over te schakelen, en vice versa. Druk de B-knop NAAH LINKS of NAAH RECHTS om een geluidspoor te kiezen, en druk daarna op toets A, B of C om naar de muziek of het geluidseffect te kluisteren. Om het geluidstestschermin te verlaten, druk je op Start.

Om naar het Color Test-schermin (kleurentestschermin) over te gaan, verplaats je de markering naar deze optie en druk je op Start. Om terug te keren naar het titelschermin, druk je nogmaals op Start.

THE CHAOTIX CREW

Each character has his own special moves and abilities that can help him through each stage.

① Knuckles the Echidna:

Knuckles is the guardian of the island and of the Emerald Piler that it conceals. When Dr. Robotnik invades the island, it's up to the Echidna to set things right.

To Glide:

In the middle of a jump, press Button C and press the D-Button LEFT or RIGHT to down the glide. Knuckles can use the glide as an attack to knock out Badniks on the fly!

To Climb:

Jump against the wall, then press Button C just as Knuckles comes into contact with it. Knuckles will grab on. Climb/ascend the wall by pressing the D-Button UP or DOWN. Press Button C to jump off.

①



DIE CHAOTIX-CREW

Jede Spielfigur verfügt über eine eigenen Spezialbewegungen und Fähigkeiten, die ihr bei der Bewältigung jeder Etappe behilflich sein können.

① Knuckles, der Ameisenigel:

Knuckles ist der Hüter der Insel und der dort verborgenen Edelsteinsäule. Wenn Dr. Robotnik die Insel überfällt, liegt es am Ameisenigel, die Dinge in Ordnung zu bringen.

Sturzflug:

Drücken Sie mitten in einem Sprung Taste C, und steuern Sie die Richtung des Gleitflugs, indem Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS drücken. Knuckles kann den Gleitflug als Attacke benutzen, um Badniks im Flug i.d. Luft zu schlagen!

Klettern:

Springen Sie gegen eine Wand, und drücken Sie Taste C im dem Moment, wo Knuckles mit ihr in Berührung kommt! Knuckles haft sich dann fest. Klettern Sie die Wand hinauf/hinunter, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken. Drücken Sie Taste C, um abzuspringen.

L'ÉQUIPE DE KNUCKLES

Chaque personnage a des coups spéciaux et des capacités qui peuvent l'aider à réussir une étape.

① Knuckles l'Échidné :

Knuckles est le gardien de l'île et du pilier d'émeraude qui s'y trouve caché. Lorsque le Dr. Robotnik envahit l'île, c'est à Knuckles d'organiser la défense.

Pour planer :

Àu milieu d'un saut, appuyez sur le bouton C, puis appuyez sur le GAUCHE ou le DROITE du bouton D pour diriger le vol plané. Knuckles peut utiliser le vol plané pour atteindre les Badniks en l'air !

Pour grimper :

Sautez d'épaulé contre le mur, puis appuyez sur bouton C juste au moment où Knuckles le touche. Ceci permet à Knuckles de s'y accrocher. Pour grimper/descendre, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D. Pour sauter du mur appuyez sur le bouton C.

LA TRIPULACIÓN CAÓTICA

Esta persona tendrá sus propias habilidades y movimientos especiales que podrán ayudarle a vencer de cada etapa.

Knuckles el equino

Knuckles es el guarda de la isla y la defensa de sus amigos que en este es su deber. Cuando el Dr. Robotnik invade la isla, entró la labor del equino al hacer las cosas un gran mareo.

Armadillo

Armadillo es un soldado, posee el Botón D y luego el Botón D hacia la izquierda y hacia la DERECHA, así luego el desarmamento. Armadillo podrá utilizar al controlador como un ataque personal y también fuera de combate en el suelo.

Reddy

Reddy figura la pared y luego posee el Botón E tan pronto como Knuckles entra en contacto con ella. Knuckles al apretar a ella, subirá descendiendo y luego al pulsando el Botón D en la izquierda o hacia ABAJO Pulse el Botón E para saltar.

L'EQUIPAGGIO DI CHAOTIX

Ogni personaggio possiede le proprie mosse e capacità che possono aiutarlo per ogni scena.

① L'acchiute Knuckles:

Knuckles è il guardiano dell'isola e del piano della Smaragda che l'isola nasconde. Quando il Dottor Robotnik invade l'isola, dipende dall'acchiute stabilire le situazioni.

Per saltare:

Nel bel mezzo di un salto, premi il Pulsante C o premi il Pulsante-D o SINISTRA o a DESTRA per dirigere la scivolata. Knuckles può usare la scivolata come un attacco per mettere fuori combattimento gli Esseri Selvaggi in volo.

Per arrampicarsi:

Salta contro il muro, poi premi il Pulsante C nel preciso istante in cui Knuckles viene a contatto con il muro. Knuckles si aggrapperà. Arrampicandosi lungo il muro premendo il Pulsante-D in SU o in GIÙ. Premi il Pulsante C per saltare giù.

DET KAOTISKA GÅNGET

Var och en av figurerna har sina egna specialförmågor och förmågor som hjälper för att ta sig igenom de olika nivåerna.

① Hoppiggenhet Knuckles

Knuckles är väktare över ön och över dess hemliga Smaragdplanet. När Dr Robotnik invaderar ön är det Knuckles som måste ställa saker och ting till rätta igen.

För att glidflyga:

Tryck på C-knappen mitt under ett hopp och tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att styra glidflytningen. Knuckles kan använda sin glidflytning för att hoppa på och knocka fulingar från luften!

För att klättra:

Hoppa mot en vägg och tryck sedan på C-knappen precis när Knuckles kommer i kontakt med väggen. Då greppar Knuckles tag. Klättra upp/nerför väggen genom att trycka D-knappen UPPÅT respektive NERÅT. Tryck på C-knappen för att hoppa från väggen.

HET CHAOTIX-TEAM

Iedere spelfiguur heeft zijn eigen speciale bewegingen en vaardigheden die hem kunnen helpen bij het overleven van de verschillende scènes.

① Knuckles de Meeneget:

Knuckles is de bewaker van het eiland en van de smaragdprijs die daar verborgen ligt. Wanneer Dr. Robotnik het eiland overrompelt, moet de meeneget ervoor zorgen dat alles weer goed komt.

Om te zweven:

Teniel je een sprong aan het maken bent, druk je op toets C en druk je tegelijkertijd de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om in de gewenste richting te zweven. Knuckles kan deze zweefbeweging gebruiken om de vijanden aan te vallen en in één keer uit te schakelen!

Om te klimmen:

Spring tegen de muur op. Zodra Knuckles tegen de muur aanloopt, druk je op toets C. Knuckles zal zich vastgrijpen. Om langs de muur omhoog/omlaag te klimmen, druk je de R-toets OMHOOG of OMLAAG. Om er vanaf te springen, druk je op toets C.

③ Vector the Crocodile

This cool croc loves the rush of running when he as it jammin' with his friends, doing fancy footwork to the tunes on his headset, or investigating the local food courts.

To Power Boost:

Press Button C to jump. In midair, press Button C again to blast through the air in a short burst. Use the D-Button to guide Vector's vectors.

To Climb:

Jump against the wall, then press Button C just as Vector comes into contact with it. Vector will grab on. Climb/descend the wall by pressing the D-Button UP or DOWN. Press Button C to jump off.

③ Vector, das Krokodil

Dieses coole Krokodil liebt das Gefühl des Laufens, wenn es nicht gerade mit seinen Freunden jammt und ausgefallene Schritte zu den Klängen seines Kopfhörers ausführt, oder die örtlichen Lebensmittelläden auskundschaftet.

Leistungsschub

Drücken Sie Taste C einmal, um hochzuspringen, und mitten in der Luft ein zweites Mal, um in einem kurzen Spurt durch die Luft zu donnern. Benutzen Sie das Steuerkreuz, um Vector's Vektoren zu steuern.

Klettern

Springen Sie gegen eine Wand, und drücken Sie Taste C in dem Moment, wo Vector mit ihr in Berührung kommt. Vector haft sich dann fest. Klettern Sie die Wand hinauf/hinunter, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken. Drücken Sie Taste C, um abzuspringen.

③ Vector le crocodile

Ce crocodile sympa apprécie un bon petit sprint quand il n'est pas avec ses amis à danser sur le musique de son baladeur ou à goûter à la gastronomie du coin.

Pour une turbo-propulsion :

Appuyez sur le bouton C pour sauter. En l'air, appuyez à nouveau sur le bouton C pour vous propulser par à-coups. Utilisez le bouton D pour guider Vector.

Pour grimper :

Sautez d'abord contre le mur, puis appuyez sur bouton C juste au moment où Vector le touche. Ceci permet à Vector de s'y accrocher. Pour grimper/descendre, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D. Pour sauter du mur appuyez sur le bouton C.



① Vector al cobordis

Il vector general cu cobordis te reprezintă vectorii spațio-temporalmente cuando hă vorbă om sau singura, făcându un grupoid puțin de parmes al son de las relaciones de sus componentes ó componiendo los sílice de corolde 2D

Vector de potencia

Fluye al Vector C para salir. Cuando ya fluyente en el aire, pulse el botón C de nuevo para salir corriendo al aire de un golpe corto como el Vector D para jugar la relación de vector

Vector

para jugar la pared y luego pulse el botón C para salir como Vector en el aire con ella. Vector se repite y a ella. Inalándose para a jugar pulando al Vector C hacia arriba. El Vector ABAJO. Pulse el botón C para salir

② Il coccodrillo Vector

Questo calmo coccodrillo ama la stanzola delle cose quando non si tratta con i suoi amici eseguendo abiegenti movimenti con le gambe al suono del brano delle sue cuffie, o visitando i posti dove servono i piatti locali

Per aumentare la potenza

Premi il Pulsante C per saltare. A mal'aria, premi di nuovo il Pulsante C per sbucare nell'aria con un breve salto. Usa il Pulsante D per dargli le nate di Vector

Per arrampicarsi

Salta contro il muro, poi premi il Pulsante C nel preciso istante in cui Vector viene a contatto con il muro. Vector si aggrappa. Arrampicandosi lungo il muro premendo il Pulsante D in SU o in GIÙ. Premi il Pulsante C per saltare giù

③ Krokodil Vector

Den här kalla krokodilen gillar att känna förtvenden när han springer när han nu inte jättemed sina polare och slapper omkring till lättarna han hör i hörlurarna, eller utforskar de lokala näringsställena

För att koppla in jättemed

Tryck på C-knappen för att koppla. Tryck sedan en gång till på C-knappen mot i hoppet för att koppla in jättemed och flyga färs för luft en kort stund. Styr Vectors vektorer med D-knappen

För att klättra

Hoppa mot en vägg och tryck sedan på C-knappen precis när Vector kommer i kontakt med väggen. Då greppar Vector tag. Klättra upp/nerför väggen genom att trycka D-knappen UPPÅT respektive NERÅT. Tryck på C-knappen för att koppla från väggen

④ Vector de Krokodil

Den här kalla krokodilen gillar att känna förtvenden när han springer när han nu inte jättemed sina polare och slapper omkring till lättarna han hör i hörlurarna, eller utforskar de lokala näringsställena

Om je vektor te vektorer

Drak op toets C om te springen. Terwijl je te midden in de lucht beweegt, drak je nogmaals op toets C om meers heel snel naar de lucht te schieten. Gebruik de D-toets om Vector in de oversteekende richting te doen vliegen

Om te klimmen

Spring tegen de muur op. Zodra Vector tegen de muur aankomt, drak je op toets C. Vector zal zich vastgrijpen. Om langz de muur omhoog/omlaag te klimmen, drak je de D-toets OMHOOG of OMLAAG. Om er vanaf te springen, drak je op toets C

① **Mighty the Armadillo:**

Mighty is just that. He's strong, smart, and confident, and he can't stand weakness in anything. He is one of Knuckles' good friends, and is determined to help save the island from Robotnik.

To Kick off Walls:

Jump against a wall, then press Button C when Mighty touches the wall. Mighty will grab on and begin to slide down. Release Button C to kick off.

To Jump up Walls:

Jump against a wall, then press Button C when Mighty touches the wall. When he grabs on, press and hold the D-Button UP, and press Button C to jump.

② **Mighty, der Stachelhörn:**

Mighty respektiert seinem Namen alle Ehre. Er ist stark, schlau und zuversichtlich, und er kann Schwäche in jeglicher Form nicht aushalten. Er ist einer von Knuckles' guten Freunden und entschlossen, ihm zu helfen, die Insel vor Robotnik zu schützen.

Abstoßen von Wänden:

Springen Sie gegen eine Wand, und drücken Sie Taste C in dem Moment, wo Mighty mit ihr in Berührung kommt. Mighty hält sich dann fest und beginnt, herabzurutschen. Lassen Sie Taste C los, um sich abzuheben.

Wände hochspringen:

Springen Sie gegen eine Wand, und drücken Sie Taste C in dem Moment, wo Mighty mit ihr in Berührung kommt. Wenn er sich festhält, halten Sie das Steuerkreuz nach OBEN gedrückt und drücken Taste C, um hochzuspringen.

③ **Mighty le tatou:**

Intelligent et sûr de lui, Mighty ne supporte pas la faiblesse. C'est l'un des bons amis de Knuckles et il fera tout pour débarrasser l'île de Robotnik.

Pour sauter d'un mur :

Sauter contre le mur, puis appuyer sur le bouton C lorsque Mighty le touche. Mighty s'accroche alors au mur et commence à glisser vers le bas. Relâchez le bouton C pour sauter du mur.

Pour sauter les murs :

Sauter contre le mur, puis appuyer sur le bouton C lorsque Mighty le touche. Quand Mighty s'accroche au mur, appuyer sur le HAUT du bouton D et maintenir le bouton, puis appuyer sur le bouton C pour sauter.



① Mighty al amesidillo

Mighty es instantáneo así: ¡la fuerza! ¡Mighty es instantáneo y no puede aguantar la debilidad de nada! Es uno de los mejores amigos de Krucibles, y así, Krucibles le ayuda a salvar la vida de la esposa de Robotnik.

② Mighty desde paredes

Mighty toca una pared y luego pulse el botón C cuando Mighty toque la pared. Mighty se agarrará a ella y Krucibles le demandará. Presione el botón C para saltar de la pared.

③ Mighty hacia paredes

Mighty toca una pared y luego pulse el botón C cuando Mighty toque la pared. Cuando se agarró a ella y Krucibles pulcote el botón D hacia el botón C, pulse el botón C para saltar.

④ L'amesidillo Mighty:

Mighty è proprio così: è forte, istinto e sicuro di sé e non può tollerare la debolezza in qualcosa. È uno dei buoni amici di Krucibles ed è deciso ad aiutare per salvare i suoi da Robotnik.

Per allontanarsi dal muro:

Salta contro un muro, poi premi il Pulsante C quando Mighty tocchi il muro. Mighty si aggarrerà e continuerà a scivolare giù. Lascia il Pulsante C per allontanarsi.

Per saltare sul muro:

Salta contro un muro, poi premi il Pulsante C quando Mighty tocchi il muro. Quando si aggrappa mentre premi il Pulsante D in Sù e premi il Pulsante C per saltare.

⑤ Bäddjens! Mighty

Mighty är precis lika mätig en sug som Bädd nästan betyder. Han är stark, smärta och självskär och står inte ut med vädningen på någon orsaker. Han är en god vän till Krucibles och vill självskär hjälpa till att rädda sin frim Robotnik.

För att göra avstamp från väggen:

Hoppa mot en vägg och tryck på C-knappen när Mighty kommer i kontakt med väggen. Då grebbar Mighty tag och börjar glida nerför väggen. Släpp upp C-knappen för att göra avstamp.

För att hoppa uppifrån väggen:

Hoppa mot en vägg och tryck på C-knappen när Mighty kommer i kontakt med väggen. När Mighty grebbat tag så tryck C-knappen UPPÅT och håll den där, och tryck på C-knappen för att hoppa.

⑥ Mighty het Gerdeldier

Dit is Mighty het voeten uit. Hij is sterk, sterk en vol zelfvertrouwen. Hij heeft een hekel aan zwakheid. Hij is een van Krucibles beste vrienden en daarom versterken die hem te helpen in zijn strijd tegen Dr. Robotnik en het eind van de ondergang te redden.

Dit van muren te springen

Spring tegen een muur op. Zodra Mighty de muur aanraakt, druk je op toets C. Mighty zal zich vastgrijpen en omhoog beginnen te glijden. Om van de muur te springen, laat je toets C los.

Om tegen muren op te springen

Spring tegen een muur op. Zodra Mighty de muur aanraakt, druk je op toets C. Wanneer Mighty zich vastgrijpt, druk je de R-toets. OMHOOG en houd je deze ingedrukt. Dus daarna op toets C om te springen.

② Cherry Bear

Surprisingly sophisticated for his 18 years, Cherry came to the island in search of new types of flowers, and faced a lot of trouble. But he handles things in his usual quick, cool and charming way.

To Fly

Cherry doesn't jump — he flies. Press the D-Button in the direction you want him to fly, and press Button C to get buzzing. If you press the D-Button LEFT or RIGHT, then press Button C, Cherry will Buzz-dash along the ground.

To Hover

Press the D-Button UP, and press Button C to fly up. While in the air, press and hold the D-Button UP and Button C simultaneously.

③ Cherry Bee

Cherry, der für sein Alter von 18 Jahren erstaunlich kultiviert ist, kam auf der Suche nach neuen Typen Blumen zu der Insel, und fand eine Tonne Ärger. Aber er handelt die Dinge auf seine übliche schnelle, coole und charmante Art.

Fliegen

Cherry springt nicht — er fliegt. Drücken Sie das Steuerkreuz in die gewünschte Flugrichtung, und drücken Sie Taste C, um loszuschweifen. Wenn Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS drücken und dann Taste C drücken, essst Cherry über den Boden.

Schweben

Wenn Sie das Steuerkreuz nach OBEN drücken, und dann Taste C drücken, fliegen Sie hoch. Drücken Sie dann Taste C bei nach OBEN gedrückt gehaltenem Steuerkreuz, während Sie in der Luft sind.

④ Cherry Pabeille

Très raffiné pour ses 18 ans, Cherry est venu sur l'île à la recherche de nouveaux types de plantes et a surtout trouvé de nouveaux types d'intrus. Mais elle réagit avec sang-froid, efficacité et beaucoup de charme.

Pour voler

Cherry ne saute pas, elle vole. Appuyez sur la partie du bouton D correspondant à la direction dans laquelle vous voulez voler, puis sur le bouton C pour bondir. Si vous appuyez sur GAUCHE ou la DROITE du bouton D, puis sur le bouton C, Cherry vole à ras du sol.

Pour planer

Appuyez sur la HAUT du bouton D, puis sur le bouton C pour vous élever. En fait, appuyez en même temps sur la HAUT du bouton D et sur le bouton C et maintenez-les enfoncés en même temps.



De Bloede Cherry

De goudkleurige schakelde parels
in 10 seconden Cherry vult u de lokaal en
als de natuur lijke de bloes, y te
vullen van en mantel de
vrijheid. Para manejar las cosas de
esta ligera, amable y
fácilmente en libertad

De Bloede Cherry

De bloede Cherry —vrijheid. Putje al
vrijheid, y te zien de que quiere
en libertad y putje al Bloed C para
en libertad. En putje al Bloed D
vrijheid. En libertad y te
vrijheid y te putje al Bloed C.
En libertad y te putje al Bloed C.
En libertad y te putje al Bloed C.

De Bloede Cherry

De Bloede Cherry —vrijheid. Putje al
vrijheid, y te zien de que quiere
en libertad y putje al Bloed C para
en libertad. En putje al Bloed D
vrijheid. En libertad y te
vrijheid y te putje al Bloed C.

De Bloede Cherry

De Bloede Cherry in modo sorprendente per
10 anni Cherry sente
sull'isola in libertà di ogni tipo di
fiori e trovo un sacco di più. Me te
comporta nel suo solito modo
serenamente, calcolata ed affascinante

De Bloede Cherry

Cherry non sente —vrijheid. Putje al
vrijheid, y te zien de que quiere
en libertad y putje al Bloed C para
en libertad. En putje al Bloed D
vrijheid. En libertad y te
vrijheid y te putje al Bloed C.
En libertad y te putje al Bloed C.

De Bloede Cherry

De Bloede Cherry in modo sorprendente per
10 anni Cherry sente
sull'isola in libertà di ogni tipo di
fiori e trovo un sacco di più. Me te
comporta nel suo solito modo
serenamente, calcolata ed affascinante

De Bloede Cherry

Cherry in modo sorprendente per
10 anni Cherry sente
sull'isola in libertà di ogni tipo di
fiori e trovo un sacco di più. Me te
comporta nel suo solito modo
serenamente, calcolata ed affascinante

De Bloede Cherry

Cherry in modo sorprendente per
10 anni Cherry sente
sull'isola in libertà di ogni tipo di
fiori e trovo un sacco di più. Me te
comporta nel suo solito modo
serenamente, calcolata ed affascinante

De Bloede Cherry

Cherry in modo sorprendente per
10 anni Cherry sente
sull'isola in libertà di ogni tipo di
fiori e trovo un sacco di più. Me te
comporta nel suo solito modo
serenamente, calcolata ed affascinante

De Bloede Cherry

Cherry in modo sorprendente per
10 anni Cherry sente
sull'isola in libertà di ogni tipo di
fiori e trovo un sacco di più. Me te
comporta nel suo solito modo
serenamente, calcolata ed affascinante

De Bloede Cherry

Cherry in modo sorprendente per
10 anni Cherry sente
sull'isola in libertà di ogni tipo di
fiori e trovo un sacco di più. Me te
comporta nel suo solito modo
serenamente, calcolata ed affascinante

De Bloede Cherry

Cherry in modo sorprendente per
10 anni Cherry sente
sull'isola in libertà di ogni tipo di
fiori e trovo un sacco di più. Me te
comporta nel suo solito modo
serenamente, calcolata ed affascinante

① **Explo the Chameleon:**

This spiky chameleon values his freedom above all else, and after he was freed from Dr. Robotnik's Combi Machine, he decided he must stop the evil Doctor at all costs. He has a hot temper and an intense drive to everything he does, and sometimes his friend Cherry Bee has to remind him of his manners. Explo is quick and strong, and his whirling attack is just the thing you need to get out of a tight spot.

To Run up Walls:

Jump against a wall, then press and hold Button C when Explo touches the wall. Press and hold the B-Button UP to run up the wall. Release Button C to jump off the wall.

To Run Along Ceilings:

Follow the same procedure as for jumping on a wall. When Explo comes in contact with a ceiling, hold Button C to stick on, and press the B-Button LEFT or RIGHT to run in those directions.



② **Explo, das Chamäleon:**

Dieses farbenfrohe Chamäleon schätzt seine Freiheit über alles, und nachdem er aus dem Klauen Dr. Robotnik's Combi Maschine befreit worden war, beschloß Explo, den bösen Doktor um jeden Preis zu stoppen. Er besitzt ein aufbrausendes Temperament und einen starken Tatendrang, und manchmal muß ihn sein Freund Cherry Bee an seine Manieren erinnern. Explo ist schnell und stark, und seine Wirbelattacke ist genau das, was Sie brauchen, um aus einer engen Stelle herauszukommen.

Wände hochklettern:

Springen Sie gegen eine Wand, und halten Sie Taste C in dem Moment gedrückt, wo Explo mit ihr in Berührung kommt. Halten Sie das Steuerkreuz nach DRÖHN gedrückt, um die Wand hinaufzulaufen. Lassen Sie Taste C los, um von der Wand abzuspringen.

An Decken entlang laufen:

Gehen Sie nach dem gleichen Verfahren vor, wie beim Sprung an eine Wand. Wenn Explo mit einer Decke in Berührung kommt, halten Sie Taste C gedrückt, um an der Decke kleben zu bleiben, und dann drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um in diese Richtungen zu laufen.

③ **Explo le caméléon:**

Ce caméléon riche en couleurs apprécie avant tout la liberté. Depuis qu'il a été libéré du Combi-Captain du Dr Robotnik, il n'a plus qu'une idée en tête: arrêter le terrible docteur Forcœur. Il a un caractère bouillant et son ami Cherry Bee parfois lui rappelle les bonnes manières. Explo est rapide et fort. Son attaque tourbillon vous permet de vous tirer de certains endroits difficiles.

Pour monter au mur en courant:

Sauter contre un mur, puis appuyer sur le bouton C et maintenir le enfoncé lorsque Explo le touche. Appuyer sur le HAUT du bouton D et maintenir le enfoncé pour monter le mur en courant. Relâchez le bouton C pour sauter du mur.

Pour courir au plafond:

Procédez de la même manière que pour sauter sur un mur. Lorsque Explo touche le plafond, maintenez le bouton C enfoncé pour qu'il y reste collé. Appuyez sur le GAUCHE ou le DROITE du bouton D pour courir dans la direction correspondante.

Explo et camaleón:

Los camaleones camaleones valen su vida por encima de todo lo demás y después de que fueran creados de la máquina Control del Dr. Robotnik, descubrió que debía aprender a adaptarse a cada cosa. Él es un león y es intenso impetuoso, pero que tiene y a veces su mente es como un león que quiere ser como sus mentes. Explo es como un león y su elegancia de león es de exactamente lo que los camaleones para salir de un mundo.

Los padres camaleón:

Los padres camaleón los padres y luego los padres camaleón al Botón C cuando los padres camaleón. Mantenga el Botón D hacia ARRIBA para salir de la pared corriendo. Salir de la pared para salir de la pared.

Salir por los techos:

Los padres camaleón que los padres camaleón. Cuando los padres camaleón con un techo, los padres camaleón al Botón C para salir de la pared para salir de la pared. Mantenga el Botón D hacia ARRIBA o hacia la izquierda para correr en dichas direcciones.

El camaleón Explo:

Este viaje camaleón valen su vida por encima de todo lo demás y después de que fueran creados de la máquina controlada del Dr. Robotnik, descubrió que debía aprender a adaptarse a cada cosa. Él es un león y es intenso impetuoso, pero que tiene y a veces su mente es como un león que quiere ser como sus mentes. Explo es como un león y su elegancia de león es de exactamente lo que los camaleones para salir de un mundo.

Por salir de casa al muro:

Salir contra un muro, por mantener premuto el Pulsante C cuando Explo tope el muro. Mantenga premuto el Pulsante D en SU por salir de casa al muro. Lleve el Pulsante C por saltar por el muro.

Por correr luego al sol:

Según el mismo procedimiento que por salir de su muro. Cuando Explo viene a contacto con un techo, mantenga premuto el Pulsante C por avanzar y prem el Pulsante D a SINISTRA o a DERECHA por correr en quella dirección.

Camaleones Explo:

Este viaje camaleón valen su vida por encima de todo lo demás y después de que fueran creados de la máquina controlada del Dr. Robotnik, descubrió que debía aprender a adaptarse a cada cosa. Él es un león y es intenso impetuoso, pero que tiene y a veces su mente es como un león que quiere ser como sus mentes. Explo es como un león y su elegancia de león es de exactamente lo que los camaleones para salir de un mundo.

Por salir de casa al muro:

Salir contra un muro, por mantener premuto el Pulsante C cuando Explo tope el muro. Mantenga premuto el Pulsante D en SU por salir de casa al muro. Lleve el Pulsante C por saltar por el muro.

Por salir de casa al muro:

Salir contra un muro, por mantener premuto el Pulsante C cuando Explo tope el muro. Mantenga premuto el Pulsante D en SU por salir de casa al muro. Lleve el Pulsante C por saltar por el muro.

Explo de Camaleón:

Este viaje camaleón valen su vida por encima de todo lo demás y después de que fueran creados de la máquina controlada del Dr. Robotnik, descubrió que debía aprender a adaptarse a cada cosa. Él es un león y es intenso impetuoso, pero que tiene y a veces su mente es como un león que quiere ser como sus mentes. Explo es como un león y su elegancia de león es de exactamente lo que los camaleones para salir de un mundo.

Por salir de casa al muro:

Salir contra un muro, por mantener premuto el Pulsante C cuando Explo tope el muro. Mantenga premuto el Pulsante D en SU por salir de casa al muro. Lleve el Pulsante C por saltar por el muro.

Por salir de casa al muro:

Salir contra un muro, por mantener premuto el Pulsante C cuando Explo tope el muro. Mantenga premuto el Pulsante D en SU por salir de casa al muro. Lleve el Pulsante C por saltar por el muro.

ROBOTNIK'S MECHANIX

These two robots claim they've escaped from the evil Doctor and want to help... but could they be part of Robotnik's plot to slow Knuckles and his friends down?

① Heavy the Robot

Heavy works as Robotnik's chief mechanic. He's just as his name says — heavy — and he's slow.

② Bomb

Bomb works as Robotnik's other mechanic. He's not very quick or strong, and he blows up when things start looking bleak.

①



ROBOTNIK'S MECHANIX

Diese beiden Roboter behaupten, sie seien dem bösen Doktor entkommen und wollten helfen... aber könnten Sie ein Teil von Robotnik's Plan sein, Knuckles und seine Freunde aufzuhalten?

① Heavy, der Roboter

Heavy arbeitet als Robotnik's Chefmechaniker. Er ist genau das, was sein Name sagt — schwer — und langsam ist er auch.

② Bomb:

Bomb arbeitet als Robotnik's zweiter Mechaniker. Er ist nicht besonders schnell oder stark, und er explodiert, wenn die Dinge anfangen, düster auszusehen.

LES ROBOTS DE ROBOTNIK

Les deux robots prétendent avoir échappé au terrible docteur et voudraient apporter leur aide... mais ne sont-ils pas plutôt envoyés par Robotnik pour ralentir Knuckles et ses amis ?

① Heavy le robot

Heavy est le chef-mécanicien de Robotnik. Il porte bien son nom — il est lourd. Mais, il est lent.

② Bomb :

Bomb est un autre mécanicien de Robotnik. Il n'est ni rapide ni fort et il explose lorsque la situation se dégrade.

DE ARTHUR VAN DE WHEATFINGER

Deze twee robots vinden dat hun
wereld niet klopt. De twee y
... zijn het ... waren geïnteresseerd in
... de ... inspiratie van de Robotnik
... zijn de ... en de ...

Heavy en Robot

Heavy is een ... robot die de
... het ... de ...
... y ...

Bomb (Bomb)

Bomb is een ... robot die de
... het ... de ...
... y ...

I MECCANISMI DI ROBOTNIK

Questi due robot sostengono di
essere scappati dal malvagio dottore
e vogliono esistere... ma potrebbero
far parte del complotto di Robotnik
per rallentare le operazioni di
Knuckles e dei suoi amici?

① Il robot Heavy:

Heavy funziona come il meccanismo
principale di Robotnik. È proprio
come dice il suo nome — pesante —
ed è lento.

② Bomb:

Bomb funziona come l'altro
meccanismo di Robotnik. Non è molto
veloce o forte ed esplode quando le
cose intorno a non permettono nulla.

ROBOTNIKS MEKANIKER

De här två roboterna påstår att de
har flytt från den onde doktorn och
vill hjälpa till... men kanske är de
inblandade en den lömske Robotnik
för att försinka Knuckles och hans
vänner?

① Roboten Heavy:

Heavy är Robotniks huvudmekaniker.
Precis som hans namn betyder är
han tung och trög.

② Bomb:

Bomb är Robotniks andra mekaniker.
Han är verkligen väldigt tvivelaktig
stark, och har i lufken när det börjar
se för dystert ut.

DE MECHANIE VAN ROBOTNIK

Deze beide robots beweren dat ze
aan de boosaardige Dr. Robotnik zijn
ontkomen en jou willen helpen, maar
klopt dat wel? Zitten ze niet in een
complot van Dr. Robotnik om
Knuckles en zijn makkers iets
langzamer te laten gaan?

① Zwaarte de Robot:

Zwaarte is de hoofdmecanicus van
Robotnik. Zijn naam zegt het al: hij is
zwaar, maar bovendien erg traag.

② Bommeke:

Bommeke is de andere mechanicus
van Robotnik. Hij is niet erg snel of
sterk. Wanneer de zaak er somber
begint uit te zien, ontploft hij.



SUPER MOVES

1- AND 2-PLAYER GAMES

- ① **Spin Attack** (all characters except Cherry, Heavy and Bomb): When you press Button C, your character leaps, spinning into the air. While he is spinning, he's almost invincible. Defeat Robotnik's robots by jumping on top of them.

Super Spin: While running, press and hold the D-Button DOWN to roll into a ball (or in Explo's case, to turn into a whirling tornado) - great for beating through Badniks or barriers.

- ② **Spin Dash:** Hold the D-Button DOWN and press Button C to start spinning in place. Then release the D-Button to blast off in the direction your character is facing.

Note: Neither the Super Spin nor the Spin Dash can be performed by Cherry, Dee, Heavy or Bomb.



SUPERBEWEGUNGEN

EN- UND ZWEI-PERSONEN-SPIELE

- ① **Drehattacke** (alle Spielfiguren außer Cherry, Heavy und Bomb): Wenn Sie Taste C drücken, springt Ihre Spielfigur rotierend in die Luft. Während sie rotiert, ist sie fast unbewegbar. Schlagen Sie Robotnik's Roboter, indem Sie auf sie draufspringen.

Super-Drehung: Halten Sie im Laufen das Steuerkreuz nach UNTEN gedrückt, um wie eine Kugel zu rollen (oder um sich im Falle von Explo in einen wirbelnden Tornado zu verwandeln) - besonders wirksam, um Badniks oder Barrieren zu zerstören.

- ② **Drehstart:** Halten Sie das Steuerkreuz nach UNTEN gedrückt, und drücken Sie Taste C, um sich auf der Stelle zu drehen. Wenn Sie dann das Steuerkreuz loslassen, stoßen Sie in die Blickrichtung Ihrer Spielfigur los.

Hinweis: Cherry, Dee, Heavy oder Bomb können weder die Super-Drehung noch den Drehstart ausführen.

LES COUPS SPÉCIAUX

LES MODES 1 JOUEUR ET 2 JOUEURS

- ① **Attaque en vrille** (Tous les personnages sauf Cherry, Heavy et Bomb) : Lorsque vous appuyez sur le bouton C, votre personnage fait un saut en troupéant dans l'air. Pendant qu'il tourne, il est presque invincible. Détruisez alors les robots de Robotnik en sautant sur eux.

Super-vrille : Tout en courant, appuyez sur le D du bouton D et maintenez-le enfoncé. Vous vous mettez alors en trépidé ou, si vous êtes Explo, vous vous transformez en tornade. Un moyen parfait pour faire une percée dans les Badniks ou pour défoncer les barrières.

- ② **Attaque en toupe :** Maintenez le BAS du bouton D enfoncé et appuyez sur le bouton C pour commencer à tourner sur place. Relâchez ensuite le bouton D pour lancer dans la direction dans laquelle est tourné votre personnage.

Remarque : Cherry, Heavy ou Bomb ne peuvent pas effectuer une super-vrille ou une attaque en toupe.



MOVING INTO

© 1998 by J. D. Jones

quiso Altamir (siempre con giro)
 que se hicieran algunas cosas
 de muy buena cuenta. Cuando
 vino a Belén / se pararon
 todos a su lado grande. Mientras
 está con nosotros. Carretero
 y el grupo de Pachuca cantando
 canciones.

que hoje (segunda-feira) chegaram ao Rio de Janeiro vindos do Botão D'Água, para ganhar e converter-se em dinheiro no mercado de Figueira, onde os barões do comércio de açúcar se encontravam, para aconselhá-los sobre o futuro da colônia.

How much nitrogen was given
to the plants at Station B
and Station C?
How much water was given
to the plants at Station B and Station C?
How much light was given
to the plants at Station B and Station C?

Il film si è girato al chiaro
luce, con i colori naturali
della natura. Henry è

MODSE ECCELLENTI

ONCE-AT-A-TIME EDUCATION

- Attacco con rotazione** (Tutti i personaggi ad eccezione di Charm, Heavy e Bomb). Quando premi il Pulsante C, il tuo personaggio salta rotolando in aria. Durante la rotazione è quasi impossibile sfiorare i robot di Nemesis, sufficientemente vicini a loro.

Supernovazione. Mentre corri, mentre premi il Pulsante-O o Gio per rotolare come una palla (o nel caso di Jogo per trasformarti in un vorticoso turbine), eccellente per sfrecciare violentamente contro gli Esseri Malvagi o nella barriera

- ✪ **Salire con rotolante.** Manovrare premuto il Pulsante-D in GAT e premere il Pulsante-C per innalzare e reclinare in quella posizione. Rilasciare il Pulsante-D per alzarsi in volo nella direzione in cui è rivolto il tuo personaggio.

Molar Fa la supertavolatura nel H
balzo con rotazione personale
essendo ingaggiato dall'aga Chaney
Hawes a Roma

SUPER-RELSEA

APPL MED 1 PLUG 3 SPOLAR

- ⑤ **Spinnvägg** (alla figurerna utom Cherry, Heavy och Bomby) När du brycker på G-trappen hoppar du figur upp i luften och börjar snurra. Medan han snurrar så han så gott som oömlöslig. Senare Roboter robotar genom ett hus så var överst den.

Superspinet. Tryck D-knappen NEAR och sedan du springer och håll den där så rullar figuren över sig till ett klot (eller i Excess fall till en vridande tornst) ett oämiskt sånt ett smälla igenom fångarnas led eller andra kunniga saker

- Ⓢ **Skärmande framvisning:** Håll O-knappen tryckt MFRAT och tryck på C-knappen för att börja snurra på stället. Släpp sedan O-knappen så tar figuren tag i den riktning som är vänt.

Observer: But Cherry, heavy
cotton bombs can vary in effect
superficially, either on the side
of the bomb.

SUPERB NEW GINGER

SPEL VOOR 1 SPELER EN 2 SPELERS

- ⑪ **Dras- en/of** [als spelganger] behalve Churing, Zesuurje en Bontmeisje! Wanneer je op toets C drukt, zal jouw spelganger de lucht inspringen en met een drasbeweging door de lucht gaan. Zolang hij draait, is hij nagenoeg onoverwinnelijk. Om de roede van Roodneuk te verslaan, moet je hem raken op 4000000.

Supernova's. Terwijl je aan het rennen bent, druk je de **Buttons** **CTRL+AC** en hoed je deze vast om je als een bal te laten rollen (of om juist, zoals in het geval van **Explo**, te veranderen in een wervelende tornado) - vooral om noeders, vijanden of barmen te doorbreken.

- Ⓢ **Drinksprint:** Houd de R-toets Ctrl+Alt gedrukt en druk op toets C om je al draaiende naar de gewenste positie te begeven. Laat daarna de R-toets los om met normale snelheid in de richting te schieten waarin jouw spijfiguur ligt.

OPMERKING: De respondent en de draagster van Reason niet worden uitgevoerd door Cherry de B., Research of Bonnetas.

The following moves will help you get through the Zones. For some first-hand experience, check out the Practice Demo in the first level of the Scenario Mode. (See page 50.)

- ① **Call your partner:** Should you and your partner get separated, this is the quickest and easiest way to get back together. Just press Button A. But remember, each time you Call your partner, it costs you 10 Rings.
- ② **Throw your partner:** Move your character over your partner and press Button B. Your character will pick your partner up. Release Button B to throw. Use the D-button to guide the direction of your throw.

You can also throw your partner while jumping. While holding your partner, press Button C to jump. In midair, release Button B to throw. Use this technique with the Snap Up to reach ledges above you.



Die folgenden Bewegungen helfen Ihnen dabei, durch die Zonen zu gelangen. Um eigene Erfahrungen zu sammeln, probieren Sie die Übungsdemonstration in der ersten Ebene des Szenario-Mode aus. (Siehe Seite 50.)

- ① **Partner rufen:** Sollten Sie und Ihr Partner getrennt werden, ist dies die schnellste und einfachste Methode, wieder zueinanderzukommen. Drücken Sie einfach Taste A. Denken Sie aber daran, daß jeder Partnerruf Sie 10 Ringe kostet.
- ② **Partner werfen:** Bewegen Sie Ihre Spielfigur über Ihren Partner und drücken Sie Taste B. Ihre Spielfigur hebt dann Ihren Partner hoch. Lassen Sie Taste B los, um den Partner zu werfen. Lenken Sie die Wurfrichtung mit Hilfe des Steuerkreuzes.

Sie können Ihren Partner auch im Sprung werfen. Drücken Sie Taste C, während Sie Ihren Partner halten, um zu springen. Lassen Sie mitten in der Luft Taste B los, um Ihren Partner zu werfen. Benutzen Sie diese Technik in Verbindung mit dem Hochschneßen, um über Ihren liegende Vorgründe zu erreichen.

Les coups suivants vous aident à vous tirer d'affaire. Pour apprendre à les utiliser, voyez la démonstration d'entraînement au premier niveau du mode scénario (voir page 50).

- ① **Appeler son partenaire :** Si vous êtes séparé de votre partenaire, c'est le moyen le plus rapide et le plus facile de vous retrouver. Appuyez simplement sur le bouton A. Mais n'oubliez pas qu'à chaque fois que vous appelez votre partenaire, cela vous coûte 10 bagues.
- ② **Lancer son partenaire :** Placez votre personnage sur votre partenaire et appuyez sur le bouton B. Votre personnage soulève alors votre partenaire. Relâchez le bouton B pour lancer votre partenaire. Utilisez le bouton D pour guider sa trajectoire.

Vous pouvez également lancer votre partenaire en sautant. Tout en tenant votre partenaire, appuyez sur le bouton C pour sauter. En l'air, relâchez le bouton B pour lancer votre partenaire. Utilisez cette technique en faisant un bond en hauteur pour atteindre les parois au-dessus de vous.



Il compagno manterrà la mano a sinistra per far cadere il disco. Ogni tua esperienza del disco ti consentirà la partecipazione al controllo del modo di accanimento. (vedi la pagina 51)

103. Joux partner (Lanciar a su)
Mentre la mano a sinistra separa, esta sarà in riposo y Mail de l'Anche. Pùssant il disco A. Però, cando il disco parte a su la velocità 10 anelli.

104. Joux partner (Lanciar a su)
Mentre a sinistra separa il compagno y il disco A. No personaggio il compagno. Buella il disco a lanciare il disco al compagno per la direzione de

lanciar a su
Mentre a sinistra separa il compagno y il disco A. No personaggio il compagno. Buella il disco a lanciare il disco al compagno per la direzione de

La seguente mossa ti aiuteranno ad attraversare la zona. Per un'esperienza diretta, controlla la dimostrazione di allenamento nel primo livello della modellina di sterzo. (vedi la pagina 51)

① **Chiamata del tuo compagno:** Se tu ed il tuo compagno dovete essere separati, questo è il modo più veloce e facile per rimanere insieme. Prendi semplicemente il Pulsante A. Ma ricorda, ogni volta che chiami il tuo compagno, ti costa 10 anelli.

② **Lancia del tuo compagno:** Sposta il tuo personaggio dal tuo compagno e premi il Pulsante B. Il tuo personaggio tirerà su il tuo compagno. Lancia il Pulsante B per lanciare. Usa il Pulsante D per guidare la direzione del tuo lancio.

Puoi anche lanciare il tuo compagno mentre sei. Tenendo il tuo compagno premi il Pulsante C per saltare. A mezz'ora, lascia il Pulsante B per lanciare. Usa questa tecnica con la presa per raggiungere le sporgenze sopra di te.

Folgende ritriller hjælper dig at få dig tramp gennem zonen. For at få den egen erfaring kan du følge træningsdemonstrationen på den første niveau i beredelseslaget. (Se siden 51)

② **Kalle på din kamps:** Om du och din kamps skulle nås komma från varandra är det här det snabbaste och enklaste sättet att komma tillsammans igen. Bara tryck på A-knappen. Men kom ihåg att det kostar dig 10 ringar varje gång du kallar på din kamps.

② **Kasta iväg din kamps:** Flytta din figur över till hans kamps och tryck på B-knappen. Då plockar din figur upp sin kamps. Släpp upp B-knappen för att kasta iväg honom. Rör kastet med hjälp av D-knappen.

Du kan kasta iväg din kamps medan du hoppar också. Tryck på C-knappen för att hoppe medan du håller i din kamps. Släpp B-knappen för att kasta iväg honom med upp i luften. Använd den här tekniken tillsammans med spålsmanerna för att komma upp till platser överför dig.

Met de volgende bewegingen zal je gemakkelijk door de zone heen kunnen komen. Om daarmee alvast enige ervaring op te doen, moet je de oefendemonstratie op het eerste niveau van de oefenmodus zien bekijken. (zie blz. 51)

② **Joux partner saepe:** Inden j' en joux partner vîn alseer geschieden mochten raken, den is dit de snelste en gemakkelijkste manier om weer bij elkaar te komen. Druk gewoon op toets A. Houd er echter rekening mee dat het je elke keer 10 ringen kost wanneer je joux partner roept.

② **Joux partner omhoog gooien:** Zet joux spelfiguur boven joux partner en druk op toets B. Joux spelfiguur zal joux partner nu oppakken. Laat toets B los om joux partner omhoog te gooien. Gebruik de A-toets om de richting van je werp te leiden.

Je kunt ook joux partner omhoog gooien tijdens het springen. Terwijl je joux partner vasthoudt, druk je op toets C om te springen. Laat in de lucht toets B los omhoog te gooien. Gebruik deze techniek in combinatie met de schotbeweging om op niches te komen komen die zich boven jou bevinden.

1-PLAYER GAME ONLY

- ③ **Snap Up:** If your partner has climbed to a ledge above you and left you hanging, press the D-Button DOWN and hold to charge the link between the Rings. When the link is charged to full power (the link energy turns red) release the D-Button to snap up onto the ledge.

If your character is on the ledge and your partner is hanging below, press and hold Button B to charge the link. Release Button B to snap your partner up onto the ledge.



NUR IM EIN-PERSONEN-MODUS

- ③ **Hochschnellen:** Falls Ihr Partner auf einen über Ihnen befindlichen Vorsprung hochgeklautert ist und Sie hängengelesen hat, halten Sie das Steuerkreuz nach UNTEN gedrückt, um die Verbindung zwischen den Ringen aufzuladen. Wenn die Verbindung bis zur vollen Kraft aufgeladen ist (die Verbindungsenergie wird rot), lassen Sie das Steuerkreuz los, um auf den Vorsprung hochzuschellen.

Falls Ihre Spielfigur auf dem Vorsprung ist und Ihr Partner unten hängt, halten Sie Taste B gedrückt, um die Verbindung aufzuladen. Lassen Sie Taste B los, um Ihren Partner auf den Vorsprung hochzuschellen zu lassen.

MODE 1 JOUEUR SEULEMENT

- ③ **Bond en hauteur:** Si votre partenaire a grimpé sur une corniche au-dessus de vous et vous laissez suspendu, appuyez sur le BAS du bouton D et maintenez-le enfoncé pour charger le lien entre les bagues. Lorsque le lien est complètement chargé (l'énergie du lien devient rouge), relâchez le bouton D pour faire sauter en hauteur et atteindre la corniche.

Si votre personnage se trouve sur la corniche et que votre partenaire suspendu se trouve en dessous, appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé pour charger le lien. Relâchez ensuite le bouton B pour faire bondir votre partenaire en hauteur afin qu'il atteigne la corniche.

The following instructions are for characters facing RIGHT. Reflect the moves for characters facing left.

- ① **Forward Snap:** Press and hold Button B. Your partner freezes in place. Press the D-Button RIGHT to run in that direction and charge the link between the rings. When the link is charged to full power, release Button B to snap your partner forward.
- ② **Reverse Snap:** Press and hold Button B. Your partner freezes in place. Press the D-Button LEFT to run in that direction and charge the link between the rings. When the link is charged to full power, release the D-Button. Your partner snaps you toward the right. Just as you press your partner, release Button B. This is a good move for putting forth a powerful burst of speed.



Die folgenden Anweisungen gelten für nach RECHTS blickende Spielfiguren. Für nach links blickende Spielfiguren sind die Bewegungen spiegelbildlich anzukehren.

- ① **Vorwärtsanwurf:** Halten Sie Taste B gedrückt. Ihr Partner erstarrt auf der Stelle. Drücken Sie das Steuerkreuz nach RECHTS, um in diese Richtung zu laufen und die Verbindung zwischen den Ringen aufzuladen. Wenn die Verbindung bis zur vollen Kraft aufgeladen ist, lassen Sie Taste B los, um Ihren Partner vorwärtszuschleusen zu lassen.
- ② **Rückwärtsanwurf:** Halten Sie Taste B gedrückt. Ihr Partner erstarrt auf der Stelle. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS, um in diese Richtung zu laufen und die Verbindung zwischen den Ringen aufzuladen. Wenn die Verbindung bis zur vollen Kraft aufgeladen ist, lassen Sie das Steuerkreuz los. Ihr Partner holt Sie dann nach rechts schnellen. Lassen Sie Taste B in dem Moment los, wo Sie Ihren Partner passieren. Dies ist eine gute Bewegung, um einen kraftvollen Geschwindigkeitsschub zu erzeugen.

Les instructions suivantes sont données pour les personnages tournés vers la DROITE. Inversez la direction du coup pour des personnages tournés vers la gauche.

- ① **Bond en avant:** Appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé. Votre partenaire s'immobilise. Appuyez sur le DROITE du bouton D pour courir vers la droite et charger le lien entre les bagues. Lorsque le lien est complètement chargé, relâchez le bouton B. Votre partenaire fait un bond en avant.
- ② **Bond en arrière:** Appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé. Votre partenaire s'immobilise. Appuyez sur le GAUCHE du bouton D pour courir vers la gauche et charger le lien entre les bagues. Lorsque le lien est complètement chargé, relâchez le bouton B. Votre partenaire vous fait faire un bond en arrière. Juste au moment où vous dépassez votre partenaire, relâchez le bouton B. Ce coup vous permet d'augmenter votre vitesse.



entire malvolentes aan para
die worden ingesloten.
12. Gaat de malvolentes
wegge qua minen de ja

Le seguenti istruzioni sono per i
personaggi rivolti a DESTRA. Riflettete
la stessa per i personaggi rivolti a
sinistra.

① **Scatto in avanti:** Mantieni premuto
il Pulsante B. Il tuo compagno
resta immobile nella posizione in
cui si trova. Premi il Pulsante-D o
DESTRA per correre in quella
direzione ed attivare il
collegamento tra gli anelli.
Quando il collegamento è attivato
alla tua massima potenza, lascia
il Pulsante B per far scattare il tuo
compagno in avanti.

② **Scatto opposto:** Mantieni premuto
il Pulsante B. Il tuo compagno
resta immobile nella posizione in
cui si trova. Premi il Pulsante-D o
SINISTRA per correre in quella
posizione ed attivare il
collegamento tra gli anelli.
Quando il collegamento è attivato
alla tua massima potenza, lascia
il Pulsante-D. Il tuo compagno
scatta verso destra. Proprio
mentre sorpassi il tuo compagno,
lascia il Pulsante B. Questo è una
buona mossa per far uso di un
potente scatto di velocità.

Följande anvisningar gäller för en
figur som är vänd åt HÖGER. Under
röstarna speglarvnt när figuren är
vänd åt vänster.

① **Framåtrikt:** Tryck in B-knappen
och håll den intryckt. Då fryses din
kompis fast på stället. Tryck
D-knappen åt HÖGER för att
springa i den riktningen och ledda
upp förbindelsen mellan ringarna.
När förbindelsen är fullt
uppladdad så släpp upp
B-knappen för att skicka väg din
kompis framåt.

② **Omvänd snärt:** Tryck in B-knappen
och håll den intryckt. Då fryses din
kompis fast på stället. Tryck
D-knappen åt VÄNSTER för att
springa i den riktningen och ledda
upp förbindelsen mellan ringarna.
När förbindelsen är fullt
uppladdad så släpp D-knappen.
Då skärar din kompis väg dig åt
höger. Släpp upp B-knappen
precis när du passerar förbi din
kompis. Detta är ett utmärkt sätt
att komma fram väldigt snabbt.

De volgende aanwijzingen gelden
wanneer de spelfiguur NAAR
RECHTS kijkt. Wanneer de spelfiguur
naar links kijkt, moet je de
bewegingen in de tegenovergestelde
richting uitvoeren.

① **Voorwaartse schokbeweging:** Druk
op toets B en houd deze
ingedrukt. Jouw partner zal op zijn
plaats blijven staan. Druk de
B-toets NAAR RECHTS om in de
overeenkomstige richting te
rennen en de verbinding tussen
de ringen op te laden. Wanneer de
verbinding volledig is opgeladen,
laat je toets B los om jouw partner
naar grote snelheid vooruit te laten
gaan.

② **Achterwaartse schokbeweging:**
Druk op toets B en houd deze
ingedrukt. Jouw partner zal op zijn
plaats blijven staan. Druk de
B-toets NAAR LINKS om in de
overeenkomstige richting te
rennen en de verbinding tussen
de ringen op te laden. Wanneer de
verbinding volledig is opgeladen
laat je de B-toets los. Jouw
partner zal zich nu naar rechts
verplaatsen. Op het moment
waarin je jouw partner passeert,
laat je toets B los. Deze beweging
is bij uitstek geschikt om je met
aan zeer snelle beweging te
verplaatsen.

SCENARIO MODE

LOADING YOUR DATA

When you select Scenario Mode, the Data Load screen appears. Here you can play a new game without saving it (by selecting the space marked NO SAVE) or you can save games on the three available Data Spaces. Scroll to the data space you want to save your game in by pressing the D-Button UP or DOWN and select that space by pressing Button B or Start.

The SAVE MODE window appears. Press the D-Button UP or DOWN to select the desired mode.

Auto saves the game automatically to the point you were playing before you exited the game.



SCENARIO MODE

DATEN LADEN

Wenn Sie "Scenario Mode" wählen, erscheint der Bildschirm "Data Load" (Daten laden). Hier haben Sie die Möglichkeit, ein neues Spiel zu spielen ohne es zu speichern (indem Sie das mit "NO SAVE" markierte Feld wählen) oder Spiele in den drei verfügbaren Datenspeicherplätzen zu speichern. Rollen Sie das Steuerrad so zu dem Speicherplatz, auf dem Sie Ihr Spiel speichern wollen, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken und wählen Sie den Speicherplatz durch Drücken von Taste B oder Start.

Dann erscheint das Fenster "SAVE MODE" (Speicherstellungs-Menü). Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um den gewünschten Modus zu wählen.

Auto stellt das Spiel automatisch bis zu dem Punkt sicher, an dem Sie das Spiel verlassen haben.

LE MODE SCÉNARIO

CHARGEMENT D'UN JEU

Lorsque vous choisissez le mode scénario, l'écran Data Load apparaît. Vous pouvez jouer un nouveau jeu sans le sauvegarder (en choisissant la position NO SAVE). Vous pouvez également sauvegarder des jeux sur les trois positions de sauvegarde disponibles. Sélectionnez la position laquelle vous désirez sauvegarder le jeu en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D puis validez votre choix en appuyant sur le bouton B ou Start.

La fenêtre SAVE MODE apparaît alors. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour choisir le mode désiré.

Auto : Le jeu sera automatiquement sauvegardé jusqu'au point où vous le quittez.

PHYSIC SCENARIO FYSIKENS DATOR

Att välja en fysikens dator är en utmaning. Du måste ta hänsyn till många faktorer, som prestanda, pris, hårdvara, operativsystem, skärm, ljud, och till och till slut, design. Detta är en omfattande lista över de saker som du bör tänka på när du väljer en fysikens dator. Om du vill ha en dator som kan hantera alla dina fysikens behov, bör du överväga att köpa en fysikens dator som är utvecklad för fysikens behov. Detta innebär att du ska ha en dator som har en snabb processor, mycket minne, och en snabb disk. Detta är en lista över de saker som du bör tänka på när du väljer en fysikens dator. Om du vill ha en dator som kan hantera alla dina fysikens behov, bör du överväga att köpa en fysikens dator som är utvecklad för fysikens behov. Detta innebär att du ska ha en dator som har en snabb processor, mycket minne, och en snabb disk.

Om du vill ha en dator som kan hantera alla dina fysikens behov, bör du överväga att köpa en fysikens dator som är utvecklad för fysikens behov. Detta innebär att du ska ha en dator som har en snabb processor, mycket minne, och en snabb disk.

Om du vill ha en dator som kan hantera alla dina fysikens behov, bör du överväga att köpa en fysikens dator som är utvecklad för fysikens behov. Detta innebär att du ska ha en dator som har en snabb processor, mycket minne, och en snabb disk.

MODALITÀ DI SCENARIO CARICAMENTO DEI DATI

Quando selezioni la modalità di scenario, appare lo schermo di caricamento dei dati. A questo punto puoi partecipare a un gioco nuovo senza memorizzarlo (selezionando lo spazio segnato con **NESSUNA MEMORIZZAZIONE**) o puoi memorizzare i giochi su tre spazi disponibili per i dati. Seotti sullo spazio per i dati in cui desideri memorizzare il gioco premendo il Pulsante **D** in **SU** o in **GIÙ** e selezione quello spazio premendo il Pulsante **B** o **Start**.

Appare la finestra della **MODALITÀ DI MEMORIZZAZIONE**. Premi il Pulsante **D** in **SU** o in **GIÙ** per selezionare la modalità desiderata.

Automaticamente memorizza il gioco automaticamente fino al punto in cui stai giocando prima di uscire dal gioco.

BERÄTTELSELÄGET INLADDNING AV DATA

När du väljer berättelseläget visas laddningskärnan (Data Load). Här kan du välja om du vill spela ett nytt spel utan att spara under det (genom att välja rutan där det står **NO (SAVE)**), eller du kan spara under spel på de tre olika minnesplatserna. Tryck D-knappen **UPPÅT** eller **NERÅT** för att bläddra till den minnesplats du vill spela under spelet på, och mata sedan in den minnesplatsen genom att trycka på B-knappen eller på Start.

Då tas en ruta för sparalternativen (**SAVE MODE**). Tryck D-knappen **UPPÅT** eller **NERÅT** för att välja ønsket läge.

Om du väljer **Auto spara** spelet automatiskt under fram till det ställe du hade kommit till när du slutade spela.

SCENARIOMODUS GEGEVENS LADEN

Wanneer je de scenariomodus kiest, verschijnt het gegevensladescherm. Op dit scherm kun je een nieuw spel beginnen zonder dit te bewaren (door het kiezen van de geheugen-optie **NO (SAVE)**). Eventueel kun je de spelgegevens bewaren in een van de drie geheugens. Verplaats de markering naar het geheugen waarin je het spel wilt bewaren, door de knoppen **OMHOOG** of **OMLAAG** te drukken. Kies het gewenste geheugen door indrukken van toets **B** of **Start**.

Het bewaarmodusvenster (**SAVE MODE**) zal verschijnen. Druk de knoppen **OMHOOG** of **OMLAAG** om de gewenste modus te kiezen.

Auto is bedoeld voor het automatisch bewaren van het spel tot op het punt waarop je met het spel bent opgehouden.

Manuel lets you choose which parts of the game you want to save when you exit the game. To save a manual game, you must choose the exit at the World Entrance screen.

If you are loading a new game, press Start to begin play. If you are loading a previously saved game, the Player Style screen appears. Choose either a 1-player game (1P + CPU) or a 2-player game (1P + 2P). Press Start to begin play. For more on 2-player games, see "Two-player Action" on page 62.

Manuel lässt Sie bestimmen, welche Teile des Spiels Sie bei Verlassen des Spiels sicherstellen wollen. Um ein Spiel manuell sicherzustellen, müssen Sie den Ausgang auf dem Bildschirm "World Entrance" (Welteneingang) wählen.

Wenn Sie ein neues Spiel laden, drücken Sie Start, um das Spiel zu beginnen. Wenn Sie ein vorher sichergestelltes Spiel laden, erscheint der Bildschirm "Player Style". Sie haben dann die Wahl zwischen einem 1-Personen-Spiel (1P + CPU) und einem 2-Personen-Spiel (1P + 2P). Drücken Sie Start, um das Spiel zu beginnen. Näheres zu 2-Personen-Spielen finden Sie unter "Zwei-Spieler-Aktion" auf Seite 62.

Manuel : Vous décidez vous-même des parties du jeu que vous désirez sauvegarder lorsque vous quittez le jeu. Pour sauvegarder manuellement, vous devez choisir la sortie sur l'écran "World Entrance".

Si vous chargez un nouveau jeu, appuyez sur Start pour commencer à jouer. Si vous chargez un jeu que vous avez sauvegardé, l'écran "Player Style" apparaît. Choisissez le mode 1 joueur (1P + CPU) ou le mode 2 joueurs (1P + 2P). Appuyez sur Start pour commencer à jouer. Le jeu en mode 2 joueurs est décrit plus en détail sous "Mode 2 joueurs" à la page 62.



verloren. Het spel wordt gespeeld op een groot scherm. Het spel wordt gespeeld op een groot scherm. Het spel wordt gespeeld op een groot scherm.

verloren. Het spel wordt gespeeld op een groot scherm. Het spel wordt gespeeld op een groot scherm. Het spel wordt gespeeld op een groot scherm.

Manuale ti permette di scegliere quali parti del gioco desideri memorizzare quando usi dal gioco. Per memorizzare un gioco manuale, devi scegliere l'uscita sullo schermo dell'Intrata del Mondo.

Se stai caricando un gioco nuovo premi Start per cominciare a giocare. Se stai caricando un gioco memorizzato precedentemente, appare lo schermo di selezione dello stile per i giocatori. Scegli un gioco a 1 giocatore (1G + una di elaborazione) o un gioco a 2 giocatori (1G + 2G). Premi Start per cominciare a giocare. Per ulteriori dettagli sui giochi a 2 giocatori, vedi Azione con due giocatori a pagina 63.

Om du väljer Manual kan du själv bestämma vilka delar av spelet du vill spela undan när du slutar spela. För att kunna spela undan ett spel i det här läget måste du välja utgången på Världsinträdeskärmen.

Om du laddar in ett nytt spel så tryck på Start för att börja spela. Om du laddar in ett spel som du sparat undan tidigare lämnar spelarkärmen (Spelar Styck). Välj vilken spel för en spelare (1P + GPU) eller spel för två spelare (1P + 2P). Läs mer om spel för två spelare i avsnittet "Tvåspelar-och" på sida 63.

Manual geeft je de mogelijkheid om te bepalen welke onderdelen van het spel je wilt bewaren wanneer je ophoudt met spelen. Om aan spel met de optie Manual te kunnen bewaren, moet je de uitgang op het wereldingangsscherm kiezen.

Wanneer je een nieuw spel hebt geladen, moet je op Start drukken om met spelen te beginnen. Wanneer je een eerder bewaard spel hebt geladen, verschijnt het spelersaantalscherm. Je hebt de keuze uit een spel voor 1 speler (1 w.z. speler 1 plus de computer) en een spel voor 2 spelers (1 w.z. speler 1 plus speler 2). Druk op Start om met spelen te beginnen. Voor nadere bijzonderheden over het spel voor 2 spelers, kun je het hoofdstuk "Spel voor 2 spelers" op blz. 63 raadplegen.

DELETING A GAME

Should you wish to replace a game and start at the very beginning of the scenario, select the game you want to delete, then press the D-Button RIGHT to highlight DELETE. Press Button A, C or Start. The Computer asks if you really want to delete that game. Cancel the delete command by pressing Button A, B or C or Start. Confirm by selecting YES and pressing Button A, C or Start.

SPIEL LÖSCHEN

Wenn Sie ein Spiel ersetzen und wieder ganz am Anfang des Schauplatzes beginnen wollen, wählen Sie das zu löschende Spiel aus und drücken dann den Steuerkreis nach RECHTS um "DELETE" (Löschen) hervorzuheben. Drücken Sie Taste A, C oder Start. Der Computer fragt Sie dann, ob Sie das Spiel wirklich löschen wollen. Sie können den Löschbefehl durch Drücken der Taste A, B, C oder Start annullieren. Bestätigen Sie die Löschung indem Sie "YES" wählen und Taste A, C oder Start drücken.

EFFACEMENT D'UN JEU

Si vous désirez remplacer un jeu et recommencer depuis le début du scénario, choisissez le jeu que vous désirez effacer, puis appuyez sur le DRC du bouton D pour sélectionner DELETE. Appuyez ensuite sur le bouton A, C ou Start. L'ordinateur vous demande de confirmer votre intention d'effacer. Pour refuser d'effacer, appuyez sur le bouton A, B, C ou Start. Pour accepter d'effacer, sélectionnez YES et appuyez sur le bouton A, C ou Start.



VERBODEN UN JUEGO

Per un giudice y
a gli principis del
scenariu el giogu que
juega pudes el dende
mòstra para cancelar
el botón A, B o Start
mòstra el quera
el juego. Lancia la
balla en el botón
canceling,
y el joutando el

CANCELLAZIONE DI UN GIOCO

Se desiderassi sostituire un gioco e
cominciare proprio all'inizio dello
scenariu, seleziona il gioco che
desideri cancellare, poi premi il
Pulsante **C** o **DESTRA** per illuminare
DELETE (cancellazione). Premi il
Pulsante **A**, **B** o **Start**. Il computer ti
chiede se vuoi veramente cancellare
quell gioco. Annulla il comando di
cancellazione premendo il Pulsante
A, **B**, **C** o **Start**. Conferma
selezionando **YES** e premendo il
Pulsante **A**, **C** o **Start**.

ATT RADERA ETT SPEL

Om du vill ta bort ett spel och börja
en berättelsen sådär den börjar
så står in det spel du vill ta bort och
tryck sedan **C**-knappen du **HÖGER** för
att markera ordet **DELETE**. Tryck på
A-knappen, **C**-knappen eller **Start**. Då
frågar datorn dig om du verkligen vill
radera det spelet. Om du anger dig
så tryck på **A**-, **B**- eller **C**-knappen
eller på **Start**. Om du vill ta bort
spelet så står in **YES** och tryck på
A- eller **C**-knappen eller på **Start**.

SPEL WISSEN

Indien je een spel wilt vervangen en
halveermaal een hal begin van het
scenariu wilt beginnen, kies je het
spel dat je wilt wissen. Druk daarna
de knop **HAUT RECHTS** om de
markering op **DELETE** te zetten. Druk
op knop **A**, **C** of **Start**. Je zult worden
gevraagd of je het spel inderdaad
wilt wissen. Indien je de vraagtocht
wilt annuleren, druk je op knop **A**, **B**
C of **Start**. Indien je het spel
inderdaad wilt wissen, kies je **YES**
of je en druk je op knop **A**, **C** of
Start.

THE PRACTICE DEMO

Each new game begins with a special introduction and practice stage. Knuckles travels through the first level and picks up Rings until he meets up with Robotnik, and his prisoner Espio. Free Espio from Robotnik's prize prison, and the two of you enter the Practice Demo.

Watch the demonstration, then follow the instructions on the screen to perform six different moves. Press Start to pause the Practice Demo and access the following options:

- To repeat a demo and **Retry** a level, Press Button B.
- To **Skip** a level and go on to the next, Press Button C.
- To **Leave** Practice Demo and go on to the practice stage, Press Button A.
- To resume the Practice Demo on the same level, press Start.



DIE ÜBUNGSDEMONSTRATION

Jedes neue Spiel beginnt mit einer speziellen Einführung und einer Übungsetappe. Knuckles reist durch die erste Ebene und sammelt Ringe ein, bis er Robotnik und seinen Gefangenen Espio trifft. Befreien Sie Espio aus Robotnik's Preisgefängnis, worauf Sie beide die Übungsdemonstration betreten.

Betrachten Sie die Demonstration, und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sechs verschiedene Bewegungen auszuführen. Drücken Sie Start, um die Übungsdemonstration zu unterbrechen und Zugang zu den folgenden Optionen zu erhalten:

- Um eine Demonstration zu wiederholen und eine Ebene erneut zu versuchen (**Retry**), drücken Sie Taste B.
- Um eine Ebene zu überspringen (**Skip**) und zur nächsten weiterzugehen, drücken Sie Taste C.
- Um die Übungsdemonstration zu verlassen (**Leave**) und zur Übungsetappe weiterzugehen, drücken Sie Taste A.
- Um die Übungsdemonstration auf derselben Ebene fortzusetzen, drücken Sie Start.

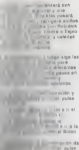
LA DÉMONSTRATION D'ENTRAÎNEMENT

Chaque nouveau jeu commence par une introduction spéciale et une étape d'entraînement. Knuckles traverse d'abord le premier niveau, ramasse des bagues jusqu'à ce qu'il rencontre Robotnik et son prisonnier Espio. Libérez Espio de la prison de Robotnik et vous accéderez à la démonstration d'entraînement.

Regardez la démonstration, puis suivez les instructions à l'écran pour apprendre à effectuer six coups différents. Appuyez sur Start pour interrompre momentanément la démonstration d'entraînement et accéder aux options suivantes:

- Pour répéter une démonstration et **Réessayer** un niveau, appuyez sur le bouton B.
- Pour **Sauter** un niveau et passer au suivant, appuyez sur le bouton C.
- Pour **Quitter** la démonstration d'entraînement et passer à l'étape d'entraînement, appuyez sur le bouton A.
- Pour reprendre la démonstration d'entraînement au même niveau, appuyez sur Start.

DEMONSTRACIÓN DE PRÁCTICA



LA DIMOSTRAZIONE DI ALLENAMENTO

Ogni gioco nuovo comincia con un'introduzione speciale e una scena di allenamento. Knuckles affronta il primo livello e raccoglie gli anelli finché non si impara a Robotnik e il suo poliziotto Espio. Libero Espio dalle prigioni eccezionali di Robotnik e voi due prendete parte alla dimostrazione di allenamento.

Observa la dimostrazione, poi segui le istruzioni sullo schermo per eseguire la tua mossa diversa. Premi Start per interrompere la dimostrazione di allenamento ed accedere alle seguenti opzioni:

- Per ripetere una dimostrazione e osservare un livello, premi il Pulsante B.
- Per saltare un livello e procedere a quello successivo, premi il Pulsante C.
- Per abbandonare la dimostrazione di allenamento e procedere alla scena di allenamento (premi il Pulsante A).
- Per riprendere la dimostrazione di allenamento allo stesso livello, premi Start.

TRÄNINGSDEMONSTRATIONEN

Varje nytt spel börjar med en speciell introduktions- och träningsomgång. Knuckles tar sig fram på den första nivån och samlar in ringar tills han slår på Robotnik och hans fågel Espio. Släpp Espio från Robotniks fångelse så kommer du både in på träningsdemonstrationen.

Kolla demonstrationen och följ sedan anvisningarna på skärmen för att utföra sin olika rörelser. Tryck på Start om du vill pausa träningsdemonstrationen och använda någon av följande möjligheter:

- Om du vill upprepa en demonstration och försöka igen på en viss nivå, så tryck på B-knappen.
- Om du vill hoppa över en viss nivå och gå vidare till nästa, så tryck på C-knappen.
- Om du vill lämna träningsdemonstrationen och gå vidare till träningsomgången, så tryck på A-knappen.
- Tryck på Start igen för att fortsätta med träningsdemonstrationen på samma nivå.

DE OEFENGDEMONSTRATIE

Elk nieuw spel begint met een speciale inleiding en oefeningsomloop. Daarbij wordt Knuckles het eerste niveau af en pakt hij ringen op totdat hij Robotnik en diens gevangene Espio tegenkomt. Laatstaar je afre slaagt om Espio uit de gevangenis van Robotnik te bevrijden, kunten jullie samen aan de oefendemonstratie meedoen.

Kijk naar de demonstratie en volg daarna de aanwijzingen op het scherm om de verschillende bewegingen te kunnen uitvoeren. Druk op Start om tijdens de oefendemonstratie te pauzeren en om de volgende opties te kunnen gebruiken:

- Om een demonstratie te herhalen en aan niveau over te gaan (Petry) druk je op toets B.
- Om een niveau over te slaan (Skip) en naar het volgende niveau over te gaan, druk je op toets C.
- Om de oefendemonstratie te verlaten (Leave) en naar de oefeningsomloop over te gaan, druk je op toets A.
- Om verder te gaan met de oefendemonstratie op hetzelfde niveau, druk je op Start.

When the demonstrations end, you'll practice your skills with Krackles and Espio on a special practice stage. Open doors by making the characters stand over the areas marked with their holograms, and grab all the Rings you can for your first shot at collecting a Chase Ring in the Special Stage (see page 78).

You always start a new Scenario Mode game with Krackles and Espio, but once the practice stage is completed, you can select another character. Press the D Button UP or DOWN to bring the desired character to the front, and press Button A, B, C or Start to choose.



Wenn die Übungsdemonstrationen zu Ende sind, üben Sie Ihr Können mit Krackles und Espio auf einer speziellen Übungsstufe. Öffnen Sie Türen, indem Sie die Spielfiguren auf die mit ihren Hologrammen markierten Flächen stellen, und schnappen Sie sich alle Ringe, die Sie anlegen können, um einen ersten Versuch zu erhalten einen Chase-Ring in der Sonderstufe anzusammeln (siehe Seite 78).

Sie beginnen ein neues Spiel im "Scenario Mode" stets mit Krackles und Espio, aber sobald die Übungsstufe beendet ist, können Sie sich eine andere Spielfigur aussuchen. Drücken Sie das Steuerkreuz NACH OBEN oder UNTEN um die gewünschte Spielfigur in den Vordergrund zu rufen, und geben Sie Ihre Wahl durch Drücken der Taste A, B, C Start an.

Lorsque les démonstrations sont terminées, vous pouvez pratiquer vos techniques avec Krackles et Espio dans une étape spéciale d'entraînement. Ouvrez les portes en plaçant les personnages, endroits marqués par leur hologramme, puis ramassez autant de bagues que vous pouvez. Ceci vous permet de vous familiariser avec une étape spéciale dans laquelle vous pouvez gagner une bague du chase (voir page 78).

En mode scénario, vous commencez toujours à jeu avec Krackles et Espio. Après l'étape d'entraînement, vous pouvez choisir un autre personnage. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour placer le personnage désiré en avant, puis appuyez sur le bouton A, B, C ou le Start pour valider votre choix.

Het demonstratienes
starten in
en vanwege
en. Als je eerste
trainingen wordt
aanvullend een van
de twee kan worden
aanvullend een van
aanvullend een van
aanvullend een van
aanvullend een van

4. In modo di
Kruukles en
Espio. In modo di
Kruukles en Espio
in modo di
Kruukles en Espio
in modo di
Kruukles en Espio
in modo di
Kruukles en Espio
in modo di

Quando la dimostrazione termina, il personaggio usante le sue capacità con Kruukles ed Espio in una scena speciale di allenamento. Apri le porte facendo restare i personaggi sulle zone segnate con i loro diagrammi ed afferra tutti gli anelli che puoi nel tuo primo tentativo di raccogliere un anello del caos nelle scene speciali (vedi a pagine 76).

Con Kruukles ed Espio inizi sempre un gioco nelle modalità di scenario ma quando la scena di allenamento è completata, puoi scegliere un altro personaggio. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per mettere il personaggio in ruolo e premi il Pulsante A, B, C o Start per scegliere.

Het demonstratienes is hetzelfde. Nu du live upp den skicklighet med Kruukles och Espio i en speciell träningsomgång. Öppna dörrar genom att låta figurerna stå över de områden som är markerade med deras hologram och hägg vakterna på alla ringar du kan för att göra ett första försök att ta tag i en kaotisk ring i specialomgången (se sidan 76).

Du börjar alltid varje nytt spel i berättelseläget med Kruukles och Espio, men när du väl klarat av träningsomgången kan du byta till någon av de andra figurerna. Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att kalla fram den figur du vill använda och tryck på A, B eller C-knappen eller på Start för att välja den figuren.

Wanneer de demonstraties voorbij zijn, moet je jouw vaardigheden samen met Kruukles en Espio in een speciale oefeningsactie in de praktijk brengen. Om deuren te openen, moet je de spelfiguren boven het gedefinieerde plaatsen dat door hun hologram wordt aangegeven. Probeer zoveel mogelijk ringen te verzamelen om in het speciale spel de problemen een oplossing te behalen (zie blz. 76).

In de scenario-modus begin je een nieuw spel steeds met Kruukles en Espio, maar wanneer je de oefeningsacties eenmaal hebt afgesloten, kun je ook een andere spelfiguur kiezen. Druk de D-toets OMHOOG of OMLAAG om het gewenste spelfiguur op het scherm te brengen en druk op toets A, B, C of Start om te kiezen.

THE GAME SCREEN

- ① **Score.** Accumulate points by picking up Rings, destroying enemies and getting through each stage in the shortest amount of time. Your score is also saved when you save game data.
- ② **Rings.** Pick up Rings for points and bonuses. If you have 20 or more Rings, you can enter the Bonus Stage (see page 64). If you have 50 or more Rings by the end of the level, you can enter the Special Stage (see page 78).

Calling your partner to join you (by pressing Button A) costs you 10 Rings, and it is possible to have a negative number of Rings. If you clear the level with a negative number, this number multiplied by 100 points will be subtracted from your score. If you reach minus 100 Rings, the level ends and the game restarts.



DER SPIELBILDSCHIRM

- ① **Punktestand.** Sammeln Sie Punkte, indem Sie Ringe einsammeln, Gegner zerstören und jede Etappe in der kürzestmöglichen Zeit abschließen. Bei der Speicherstellung von Spielständen wird Ihr Punktestand ebenfalls gespeichert.
- ② **Ringe.** Sammeln Sie Ringe ein, um Punkte und Bonus-Etappen zu gewinnen. Wenn Sie 20 oder mehr Ringe haben, können Sie die Bonus-Etappe betreten (siehe Seite 64). Wenn Sie am Ende der Ebene 50 oder mehr Ringe haben, erhalten Sie Zugang zur Sonderetappe (siehe Seite 78).

Wenn Sie Ihren Partner auffordern, sich Ihnen anzuschließen (durch Drücken der Taste A), kostet Sie das 10 Ringe, und es ist möglich eine negative Anzahl von Ringen zu haben. Falls Sie eine Ebene mit einer negativen Zahl abschließen, wird diese Zahl multipliziert mit 100 Punkten von Ihrem Punktestand abgezogen. Falls Sie minus 100 Ringe erreichen, ist die Ebene zu Ende und das Spiel beginnt von neuem.

L'ÉCRAN DU JEU

- ① **Score :** Gagnez des points en ramassant des bagues, en détruisant vos adversaires et en essayant de terminer chaque étape le plus rapidement possible. Votre score est sauvegardé avec le jeu.
- ② **Bagues :** Ramassez des bagues pour gagner des points et des bonus. Lorsque vous avez 20 bagues ou plus, vous accédez à l'étape de bonus (voir page 64). Si vous en avez 50 ou plus à la fin du niveau, vous pouvez accéder à l'étape spéciale (voir page 78).

Lorsque vous appelez votre partenaire (en appuyant sur le bouton A), ceci vous coûte 10 bagues. Le nombre de bagues peut être négatif. Vous terminez un niveau avec un nombre négatif de bagues, ce nombre est multiplié par 100, et le total est retranché de votre score. Si vous atteignez un score négatif de -100 bagues, le niveau se termine et le jeu recommence.

ITALIA DEL ARRO

Il tuo punteggio è il totale
dei tuoi anelli.
Quando è passato
il tuo turno di gioco, il tuo
partner avrà
il tuo punteggio.

Il tuo punteggio è il totale
dei tuoi anelli.
Quando è passato
il tuo turno di gioco, il tuo
partner avrà
il tuo punteggio.

Il tuo punteggio è il totale
dei tuoi anelli.
Quando è passato
il tuo turno di gioco, il tuo
partner avrà
il tuo punteggio.

LO SCHERMO DEL GIOCO

① **Puntaggio.** Accumula i punti
raccolgendo gli anelli,
distruggendo i nemici e
attivando ogni scena nel
tempo più breve. Anche il tuo
punteggio viene memorizzato
quando memorizzi i dati del gioco.

② **Anelli.** Raccolgi gli anelli per i
punti e i bonus. Se hai 20 o più
anelli, puoi entrare nella scena di
bonus (vedi a pagina 66). Se hai
50 o più anelli entro la fine del
livello, puoi entrare nella scena
speciale (vedi a pagina 76).

La chiamata del tuo compagno per
unirsi a te (premendo il Pulsante A) ti
costa 10 anelli ed è possibile avere
un numero negativo di anelli. Se
superi il livello con un numero
negativo, quel numero moltiplicato
per 100 punti sarà sottratto dal tuo
punteggio. Se raggiungi una quantità
negativa di 100 anelli, il livello
termina e il gioco ricomincia.

SPELSKÄRMEN

① **Score (Pöäng).** Se må poäng
genom att plocka upp ringar,
öfverliva fiender och klara dig
igenom varje omgång på så kort
tid som möjligt. Din poäng
sparas också under när du sparar
ut dina speldata.

② **Ringar (Ringer).** Plocka upp ringar
för att få poäng och bonusar. Om
du har 20 eller fler ringar får du
komma in på bonusomgången (se
sidan 66). Om du har 50 eller fler
ringar i slutet av en nivå får du
komma in på specialomgången
(se sidan 76).

Om du kallar på din kompis (genom
att trycka på A-knappen) så kostar
kommer tilläggsspel kostar det
dig 10 ringar. Det är möjligt att ha ett
negativt antal ringar. Om du blir
färdig med en nivå och har ett
negativt antal ringar multipliceras
det antalet med 100 och dras från
din poängsumma. Om du kommer
upp i minus 100 ringar så innebär det
att du får börja om från början.

HET SPELSCHERM

① **Score.** Om zoveel mogelijk punten
te behalen, moet je ringen
verstoren, vijanden vernietigen
en zo snel mogelijk de
verschillende scènes afwerken.
Een keer wanneer je een spel
beveert, zal ook jouw score
worden bewaard.

② **Ringar.** Om zoveel mogelijk
punten en bonusen te behalen,
moet je ringen verzamelen.
Wanneer je 20 of meer ringen
hebt verzameld, mag je een de
bonus scène beginnen (zie blz. 66).
Wanneer je voor het einde van de
spine 50 of meer ringen hebt
verzameld, mag je een de
speciale scène beginnen (zie
blz. 76).

Wanneer je jouw partner roept (door
indrukken van toets A), kost je dat 10
ringen. Het is mogelijk om een
negatief aantal ringen te hebben.
Wanneer je het niveau verlaat met
een negatief aantal, zal dat aantal
vermenigvuldigd met 100 punten
worden afgetrokken van jouw score.
Wanneer je min-100 ringen hebt, zal
het niveau eindigen en begint het
spel opnieuw.

In a 1-player game, if your partner takes damage, you both lose only one Ring. In a 2-player game, you both lose all your Rings if either player takes damage. If you are out of Rings and take damage, your partner disappears and you continue alone for a short time. In a 2-player game, the first character to take damage while both are out of Rings leaves the screen. If a character takes damage while alone, the level ends and you are sent back to the World Entrance.

- ⌚ **Timer:** This shows the time elapsed since you entered the level. If you don't clear the level by the time the clock reads 9:59, you return to the World Entrance.
- ⚡ **Active Power-ups:** Any Power-ups that are currently active are displayed at the bottom of the screen. For information on Power-ups, see page 64.

Falls Ihr Partner in einem Ein-Personen-Spiel Schaden erleidet, verlieren Sie beide nur einen Ring. In einem Zwei-Personen-Spiel verlieren beide Spieler alle Ringe, falls einer der Spieler Schaden erleidet. Falls Sie keine Ringe mehr haben und Schaden erleiden, verschwindet Ihr Partner, und Sie setzen das Spiel für kurze Zeit allein fort. Bei einem Zwei-Personen-Spiel verlässt die erste Spielfigur die Schaden erleidet den Bildschirm, wenn beide Spieler keine Ringe mehr haben. Falls eine Spielfigur Schaden erleidet während sie allein ist, ist die Ebene zu Ende, und Sie werden zum Weltzugang (World Entrance) geschickt.

- ⌚ **Timer:** Hier wird die seit Beginn der Ebene verstrichene Zeit angezeigt. Falls Sie die Ebene nicht beenden haben, wenn die Uhr 9:59 erreicht, kehren Sie zum Weltzugang (World Entrance) zurück.
- ⚡ **Aktive Energiespateln:** Jedes gegenwärtig aktive Energiespatel wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Informationen zu Energiespateln finden Sie auf Seite 64.

En mode 1 joueur, si votre partenaire subit des dommages, vous ne perdez tous deux qu'un seul bague. En mode 2 joueurs, vous perdez tous les deux vos bagues si l'un de vous subit des dommages. Lorsque vous n'avez plus de bague et que vous subissez des dommages, votre partenaire disparaît et vous continuez seul momentanément. En mode 2 joueurs, le premier subit des dommages lorsque les deux personnages n'ont plus de bagues quitte l'écran. Si un personnage subit des dommages alors est seul, le niveau se termine et vous retournez à l'écran World Entrance.

- ⌚ **Minuterie :** Le minuteur indique le temps écoulé depuis le début du niveau. Si vous n'avez pas terminé le niveau lorsque le minuteur atteint 9:59, vous retournez à l'écran World Entrance.
- ⚡ **Power-ups actifs :** Les Power-ups actifs sont affichés au bas de l'écran. Les Power-ups décrits à la page 64.



Attivo: il
personaggio
che è attivo al
momento
della partita

Attivazione
della
partita
dalla
pagina
della
partita

Nel gioco a 1 giocatore, se il tuo personaggio subisce dei danni, entrambi perdete soltanto un anello. Nel gioco a 2 giocatori, entrambi perdete tutti gli anelli se uno dei due giocatori subisce dei danni. Se hai finito gli anelli e subisci dei danni, il tuo personaggio scompare e tu continui da solo per breve tempo. Nel gioco a 2 giocatori, il primo personaggio che subisce dei danni mentre entrambi avete finito gli anelli abbandona lo schermo. Se un personaggio subisce dei danni quando è da solo, il livello termina e tu sei rimandato all'Entrata del Mondo.

① **Timer:** Mostra il tempo trascorso da quando hai iniziato il livello. Se sei supero il livello quando l'orologio indica 0:59, ritorni all'Entrata del Mondo.

② **Potenziamenti attivi:** Tutti i potenziamenti che sono attualmente attivi vengono visualizzati nel fondo dello schermo. Per le informazioni sui potenziamenti, vedi la pagina 65.

Om din kampis blir skaded i ett spel för en spelare blir ni både borta av ned en ring. Om en av spelarna blir skaded i ett spel för två spelare blir både spelarna av med alla anringar. Om du inte har några ringar kvar och blir skaded försvinner din kampis och du blir beungen att fortsätta ensam att lag. I spel med två spelare försvinner den första av figurerna som blir skaded från skärmen när ingen av spelarna har några ringar kvar. Om en figur blir skaded när han är ensam får den nästan slut och du (ni) får börja om från Världensingen.

③ **Klockan:** Klockan visar hur lång tid som har gått sedan du började på den nivån. Om du inte lyckas klara av nivån innan klockan passer 1:00, så 0:59 får du börja om från Världensingen.

④ **Active prylar:** Alla prylar som är aktiva för ögonblicket visas längst ner på skärmen. Se sidan 65 för närmare information om de olika prylarna.

Wanneer jouw partner bij een spel voor 1 speler schade oploopt, verliezen jullie beide slechts één ring. Wanneer een van jullie beiden bij een spel voor 2 spelers schade oploopt, verliezen jullie beide al jullie ringen. Wanneer je geen ringen meer overheeft en je schade oploopt, zal jouw partner verdwijnen en zal je nog korte tijd in je eenje doorgespeeld. Wanneer jullie bij een spel voor 2 spelers geen van beide nog ringen overhouden, zal de spelfiguur die het eerst schade oploopt, het scherm verlaten. Indien een spelfiguur schade oploopt terwijl hij in zijn eenje is, zal het niveau eindigen en word je teruggevoerd naar de wereldtoegang.

① **Timer:** Hierop wordt de tijd aangegeven die is verstreken sinds je aan het desbetreffende niveau bent begonnen. Wanneer je het niveau niet hebt afgevolgd voordat de timer op 0:59 komt te staan, zul je terugkeren naar de wereldtoegang.

② **Active versterkingen:** De versterkingen die op dat moment actief zijn, worden onder op het scherm aangegeven. Vervolgens bijzonderheden over versterkingen vind je op blz. 65.

CLEARING A LEVEL

Pick up points by

- Defeating all the Badniks you can.
- Collecting all the Rings you can.
- Getting through the stage in the shortest amount of time.
- Discovering the secrets of the stage.

ABSOLVIEREN EINER EBENE

Sammeln Sie Punkte, indem Sie

- alle Badniks schlagen, die Sie erreichen können
- alle Ringe abheben, die Sie kriegen können
- die Ebene in der kürzestmöglichen Zeit abschließen
- die Geheimnisse der Ebene herausfinden

TERMINER UN NIVEAU

Gagner des points en

- détruisant autant de Badniks que possible
- ramassant autant de bagues que possible
- terminant l'étape le plus rapidement possible
- découvrant les secrets de l'étape

TERMINAR UN NIVEL

Gåttene punkter

- Derrotando a todos los Badniks que pueda
- Reuniendo todos los anillos que pueda
- Atravesando la etapa en el mínimo de tiempo
- Descubriendo los secretos de la etapa

SUPERAMENTO DI UN LIVELLO

Consegui dei punti quando:

- Sconfiggi tutti gli Esseri Malvagi che puoi
- Raccogli tutti gli anelli che puoi
- Attraversi la scena nel tempo più breve
- Scopri i segreti della scena

HUR MAN KLARAR AV EN NIVÅ

Samlas poäng genom att:

- Besegra så många fiender du kan
- Samla så många ringar du kan
- Ta dig genom omgångarna på så kort tid som möjligt
- Leta ut omgångarnas hemligheter

EEN NIVEAU AFWERKEN

Verzamel punten

- door zoveel mogelijk vijanden te verslaan
- door zoveel mogelijk ringen te verzamelen
- door zo snel mogelijk de desbetreffende scène af te werken
- door de geheimen van de scène te ontdekken

THE WORLD ENTRANCE

Between each stage you visit the World Entrance. Here you can choose to end your game, select a new partner, and choose a new stage. Just follow the signs.

Attraction Information shows you the levels that you can travel to next. Proceed to the right to go on to the Combi Catcher room.

DER WELTEINGANG

Zwischen den Etappen besuchen Sie den Welteingang (World Entrance). Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihr Spiel zu beenden, einen neuen Partner auszuwählen und eine neue Etappe zu wählen. Folgen Sie einfach den Zeichen.

Attraction Information zeigt Ihnen die Ebenen, die Sie als nächstes betreten können. Gehen Sie nach rechts weiter, um zum Kombischnapper-Raum zu gelangen.

L'ENTRÉE DU MONDE

Avant d'accéder à l'étape suivante, vous passez par l'écran World Entrance. A l'écran World Entrance, vous pouvez décider de terminer la jeu, changer de partenaire ou choisir une nouvelle étape. Suivez les indications.

Attraction Information vous indique les niveaux auxquels vous avez le droit d'accéder. Continuez d'aller vers la droite pour entrer dans le salle du Combi Catcher.



LA ENTRADA DEL MUNDO

Entre cada etapa visitars la entrada del mundo. Aquí podrís elegir entre tener un su juego, seleccionar un compañero nuevo, y elegir una etapa nueva. Simplemente siga las instrucciones.

Attraction Information (Información)
Si visitars los niveles a los que podrís ir a continuación. Avanza hacia la derecha para pasar a la sala Corel Catcher.

L'ENTRATA DEL MONDO

Tra ogni scena visit l'Entrata del Mondo. A questo punto puoi scegliere il tuo gioco, selezionare un nuovo compagno e scegliere una scena nuova. Segui semplicemente le indicazioni.

La Information sulle attrazioni ti mostrano i livelli che puoi attraversare per andare a quello successivo. Avanza verso destra per procedere alla stanza del dispositivo chiamato per intrappolare

VÄRLDSINGÅNGEN

Slutar varje omgång kommer du till Världsingången. Där kan du välja om du vill avsluta spelet, välja en annan kompis, och välja nytt omgång. Bara till pilarna.

Attraction Information (Information om kommande evenemang) Vår vilka nivåer du kan gå vidare till nästa. Gå åt höger för att fortsätta till Corelångammanet.

DE WERELDTOEGANG

Tussen de verschillende scènes kom je steeds weer even terecht bij de werldeingang. Hier kun je naar keuze het spel beëindigen, een nieuwe partner kiezen en een nieuwe scène kiezen. Volg gewoon de aanwijzingen op.

Attraction Informatie (Informatie over attracties) Toont jou de niveaus waar je naartoe kunt gaan. Ga naar rechts om naar de Corel Catcher-ruimte te gaan.

- ① **Combi Catcher** lets you select a new partner. If you don't want a new partner, just pass on by. If you want to try playing with a new partner, place your character in the Catcher Box and press the D-Button (DOWN). Your current partner disappears and the screen scrolls down to reveal a Combi Catcher machine. Press the D-Button (LEFT or RIGHT) to move the catcher claw in those directions, and press the D-Button (DOWN) or Buttons A, B or C to grab.

- ② Proceed right until you reach the **Stage Select** room. Touch the star marker to make the selector stop spinning and highlight the next stage you will enter.

- ③ **Kombigreifer** läßt Sie einen neuen Partner aussuchen. Wenn Sie keinen neuen Partner wollen, gehen Sie einfach weiter. Wenn Sie versuchen wollen, mit einem neuen Partner zu spielen, stellen Sie Ihre Spielfigur in die "Catcher Box" und drücken Sie dann das Steuerkreuz nach UNTEN. Ihr gegenwärtiger Partner verschwindet und der Bildschirm rollt nach unten, um eine Kombigreifer-Maschine zu enthüllen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Greifarklade in diese Richtungen zu bewegen, und drücken Sie dann entweder das Steuerkreuz nach UNTEN oder die Taste A, B oder C, um eine Spielfigur zu greifen.

- ④ Gehen Sie weiter, bis Sie das **Etappenwahlraum (Stage Select)** erreichen. Berühren Sie das Sternensymbol, so daß der Wähler aufhört sich zu drehen, um die nächste Etappe, die Sie betreten werden, hervorzuheben.

- ⑤ Le **Combi Catcher** vous permet de choisir un nouveau personnage. Si vous ne voulez pas changer de personnage, poursuivez votre chemin. Pour jouer avec un nouveau personnage, placez votre personnage dans la boîte du Combi Catcher et appuyez sur la BAS du bouton D. Votre personnage disparaît et vous voyez apparaître le Combi Catcher. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour déplacer la pince du Combi Catcher dans la direction correspondante, puis sur la BAS du bouton D ou sur la bouton A, B ou C pour fermer la pince.

- ⑥ Continuez à marcher vers la droite jusqu'à la salle **Stage Select**. Touchez l'étoile. Le sélecteur s'arrête de tourner et vous indique l'étape suivante.



③ **Combi Catcher (Selección de compañeros)** le permitirá seleccionar un compañero nuevo. Si no quiere un compañero nuevo, simplemente pásela. Si quiere intentar jugar con un compañero nuevo, sitúe a su personaje en cuadro de selección y pulse el Botón D hacia ABAJO. Su compañero actual desaparecerá y la pantalla se moverá hacia abajo para mostrar una máquina de seleccionar compañeros. Pulse el Botón D hacia la DERECHA o hacia la IZQUIERDA para mover la barra de enganche en dichas direcciones, y pulse el Botón D hacia ABAJO o el Botón A, B o C para agarrar.

④ Continúe recto hasta que alcance la sala **Stage Select (Selección de stage)**. Todas la marcas coloreadas para indicar que el selector pare de girar y mostrar la siguiente stage en la que entre.

⑤ El dispositivo combinado per **Intreppolare** ti permette di selezionare un compagno nuovo. Se non vuoi un compagno nuovo, ignoralo semplicemente. Se desideri tentare di giocare con un compagno nuovo, colloca il tuo personaggio nel riquadro del dispositivo per intreppolare e premi il Pulsante-D in GIÙ. Il tuo compagno attuale scomparirà e lo schermo scorrerà in giù per visualizzare una macchina combinata per intreppolare. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per spostare l'artiglio del dispositivo per intreppolare in quella direzione e premi il Pulsante-D in GIÙ o il Pulsante A, B o C per afferrare.

⑥ Proseguì a dritta finché non raggiungi le stande di **selezione della scena**. Tutte le marcature a stella perché il selezionale smetta di rotolare ed indicare la scena successiva in cui entrare.

⑦ Via **Combi-Mängaren (Combi Catcher)** kan du välja en annan kompis. Om du inte vill välja någon annan kompis så gå bara förbi. Om du vill prova ett speltillsammans med någon annan kompis så ställ din figur i Mängerboden och tryck D-knappen NERAT. Då rivinver din gamla kompis och i stället dyker det upp en Combi-Mängarmaskin på skärmen. Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att flytta Mängartilln åt respektive håll, och tryck sedan D-knappen NERAT eller på A-, B- eller C-knappen för att gripa tag i en figur.

⑧ Fortsätt åt höger tills du kommer till **omgångsvalrummet (Stage Select)**. För vil stjärnmarkörerna så stuffer valgulet anarna och markerar nästa omgång du kommer till.

⑨ **Combi Catcher** biedt jou de mogelijkheid om een nieuwe partner te kiezen. Wanneer je geen nieuwe partner wilt, ga je gewoon verder. Wanneer je het eens wilt met een nieuwe partner wilt proberen, zet je jouw spelfiguur in het Catcher-velje en druk je de D-toets OMLAAG. Jouw huidige partner zal nu verdwijnen en op het scherm zal een Combi Catcher-machine verschijnen. Druk de D-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de Catcher-klaar in de overenkomstige richting te verplaatsen, en druk de D-toets OMLAAG of druk op toets A, B of C om te grijpen.

⑩ Ga net zover naar rechts totdat je bij de **Stage Select**-ruimte (hoofdwelstandsruimte) bent aangekomen. Maak de sterrenvorme markering aan om de draaiende klare te stoppen en zal de markering op de volgende scène inteken je wilt beginnen.



TWO-PLAYER ACTION

The first level of a new Scenario game is for one player only. To start a 2-Player game, Player 1 must select a new game, get through the practice level and save the data. From there, load the saved game and select 1P + 2P mode. As in a 1-player game, Player 1 selects his or her character and goes through the World Entrance. Player 1 uses the Combi Datcher to select the character for Player 2.

In the 2-Player game, Button B is not used. The two partners use their weight and efforts to snap each other's hand the scorden. Either player can pause the game.

ZWEI-SPIELER-ACTION

Die erste Ebene eines neuen Spiels im Scenario Mode ist nur für einen Spieler. Um ein Zwei-Personen-Spiel zu starten, muß Spieler 1 ein neues Spiel wählen, die Übungsebene abschließen und die Daten sichern. Ab hier können Sie das gespeicherte Spiel laden und den Modus "1P + 2P" wählen. Wie bei einem Ein-Personen-Spiel wählt Spieler 1 seine Spielfigur aus und geht durch den Welteneingang (World Entrance). Spieler 1 benutzt den KombiGreifer, um die Spielfigur für Spieler 2 auszuwählen.

Im Zwei-Personen-Spiel wird Taste B nicht benutzt. Die beiden Partner benutzen ihr Gewicht und ihre Aktionen, um sich gegenseitig über den Bildschirm zu schwingen. Jeder der Spieler kann das Spiel unterbrechen.

MODE 2 JOUEURS

Le premier niveau d'un nouveau scénario ne peut se jouer qu'en mode 2 joueurs. Pour commencer à jouer à deux, le joueur 1 doit choisir un nouveau jeu, terminer le niveau d'entraînement et sauvegarder le jeu. A partir de là, chargez le jeu sauvegardé et choisissez le mode 1P + 2P. Comme en mode 1 joueur, le joueur 1 choisit son personnage et va à l'écran World Entrance. Le joueur 1 utilise le Combi Greifer pour choisir le personnage du joueur 2.

Dans un jeu à 2 joueurs, le bouton B ne sert pas. Les deux partenaires utilisent leur propre poids et leurs mouvements pour se faire sauter l'un l'autre sur l'écran. Chaque joueur peut interrompre momentanément le jeu.



ACCIÓN DE DOS JUGADORES

El primer nivel de un juego de escenario sufre de sólo para un jugador. Para comenzar un juego de 2 jugadores, el jugador 1 deberá elegir un juego nuevo, pasar por el nivel de práctica y guardar los datos. Desde ahí, abra el juego guardado y seleccione el modo 1P+2P. Como en un juego de 1 jugador, el jugador 1 seleccionará su personaje y pasará por la entrada del mundo. El jugador 1 utilizará la máquina de copiar compañeros para seleccionar al personaje para el jugador 2.

En el juego de 2 jugadores, el botón B no se utiliza. Los dos compañeros utilizarán su peso y sus acciones para golpearse entre ellos por la pantalla. Cualquier jugador podrá hacer una pausa en el juego.

AZIONE A DUE GIOCATORI

Il primo livello per un gioco nuovo di scenario è soltanto per un giocatore. Per iniziare un gioco a 2 giocatori, il giocatore 1 deve selezionare un gioco nuovo, terminare il livello di allenamento e memorizzare i dati. Da quel punto, carica il gioco memorizzato e seleziona la modalità 1G + 2G. Come nel gioco a 1 giocatore, il giocatore 1 seleziona il suo personaggio e passa per l'Entrata del Mondo. Il giocatore 1 usa il dispositivo combinato per selezionare il personaggio per il giocatore 2.

Nel gioco a 2 giocatori, il pulsante B non è usato. I due compagni usano il loro peso e i movimenti per scattare e vicenda sullo schermo. Uno dei due giocatori può interrompere il gioco.

TVÄSPELAR-ACTION

Den första nivån i ett nytt spel i berättelselängd är bara avsett för en enda spelare. För att kunna börja spela ett spel med två spelare måste spelare 1 först ställa in ett nytt spel, ta sig igenom inrättningen och spara under spelet. Sedan går det att ladda in det underlagade spelet och välja laget 1P + 2P. Precis som i ett spel för en spelare väljer spelare 1 sin figur och går in genom Världsdöringen. Sedan väljer spelare 1 en figur åt spelare 2 med hjälp av Kombineraren.

I spel med två spelare används inte B-knappen. Spelarna anslår omkring varandra på skärmen med hjälp av sin vikt och sina rörelser. När som helst av spelarna kan pausa spelet.

SPEL VOOR 2 SPELERS

Het eerste niveau van een nieuw scenario-spel is bedoeld voor slechts 1 speler. Om te beginnen aan een spel voor 2 spelers, moet speler 1 een nieuw spel kiezen, het oefenniveau afmaken afrekenen en de spelgegevens bewaren. Vanaf dat punt moet je het bewaarde spel laden en de modus voor 2 spelers (1P + 2P) kiezen. Evenals bij het spel voor 1 speler kiest speler 1 een spelfiguur en gaat hij door de werelddeur naar Speler 1 geknipt de Combi Catcher om de spelfiguur voor speler 2 te kiezen.

Bij het spel voor 2 spelers wordt toets B niet gebruikt. De beide spelers raken gebruik van hun gewicht en de bewegingen om elkaar over het scherm te verplaatsen. Elk van beide spelers kan een pauze maken.

POWER-UPS

Powerups can be found in Monitors played throughout each level. Break open the Monitor to pick up the Power-up displayed. Each Power-up lasts for a short time, and while the Power-up is in effect, its icon appears at the bottom of the screen.

- ① **Super Ring** gives you 10 Rings
- ② **Combine Ring** is silver instead of gold. It combines into one all the Rings you lose if you touch a Badnik or hit dangerous terrain. If you grab that one, Ring, you regain all the Rings you collected before.
- ③ **Power Breakers** give you a super burst of speed.
- ④ **Shield** absorbs one attack.



ENERGIEPAKETE

Energiepakete befinden sich in Monitoren, die über alle Ebenen verstreut sind. Brechen Sie den Monitor auf, um das angezeigte Energiepaket an sich zu nehmen. Jedes Energiepaket wirkt nur kurze Zeit, während der sein Symbol am unteren Bildschirmrand erscheint.

- ① **Super-Ring** verschafft Ihnen 10 Ringe
- ② **Kombi-Ring** ist Silber statt Gold. Er kombiniert alle Ringe, die Sie verlieren, zu einem, falls Sie einen Badnik berühren, oder gefährliches Gelände treffen. Wenn Sie sich diesen einen Ring schnappen, gewinnen Sie alle Ringe wieder, die Sie vorher eingesammelt haben.
- ③ **Kraft-Ladungsschuhe** geben Ihnen einen Super-Geschwindigkeitsschub.
- ④ **Schild** absorbiert einen Angriff.



LES POWER-UPS

Vous trouverez des Power-up dans les moniteurs à chaque niveau. Ouvrez le moniteur pour ramasser le Power-up affiché sur l'écran. La durée de chaque Power-up est limitée. Tant que le Power-up est actif, une icône apparaît au bas de l'écran.

- ① **Super-bague** : Vous donne 10 bagues
- ② **Bague combinée** : Cette bague est en argent alors que les autres sont en or. Elle combine toutes les bagues que vous avez perdues en touchant un Badnik ou en heurtant un endroit dangereux. Si vous attrapez cette bague, vous retrouverez toutes les bagues que vous aviez ramassées auparavant.
- ③ **Super-baskets** : Vous donnent un super-saut
- ④ **Bouclier** : Vous protège contre une attaque



AUMENTOS DE POTENCIA

Los aumentos de potencia se podrán encontrar en las más variadas situaciones por cada nivel. Rompe y abre el monitor para coger el aumento de potencia mostrado. Cada aumento de potencia durará un tiempo breve, y mientras el aumento de potencia está activo, su icono aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

- ① **Super Ring (Super anillo)** te dará 10 anillos.
- ② **Combine Ring (Combinar anillo)** es de plata en vez de oro. Si toca a un hadralín o de contra un terreno peligroso, convertirá todos los anillos que estás planeando en uno. Si coge ese anillo, recogerás todos los anillos que recogías antes.

- ③ **Power Sneakers (Regalo de potencia)** te dará un super impulso de velocidad.

- ④ **Shield (Escudo)** absorberá un ataque.

I POTENZIAMENTI

Puoi trovare i potenziamenti sui monitor colti dai dondolei in ogni livello. Apri il monitor spezzandolo per raccogliere i potenziamenti visualizzati. Ogni potenziamento dura per breve tempo e mentre il potenziamento è valido, la sua icona appare sul fondo dello schermo.

- ① Il **superanillo** ti assegna 10 anelli.

- ② L'**anello combinato** è in argento invece che in oro. Se tocchi un hadralin o ti cadi in un terreno pericoloso, tutti gli anelli che pensi di raccogliere si fondono in un solo anello. Se affiori quell'anello, recuperi tutti gli anelli che avevi raccolto prima.

- ③ Le **scarpe potenti** ti offrono un supercolpo di velocità.

- ④ Lo **scudo** assorbe un attacco.



PRYLAR

Prylarne bene gömde i monitorer som finns utplacerade runt offring på alla nivåerna. Slå upp monitorer för att plocka upp den veide prylen. Varje pryl fungerar bara en kort stund, och medan den används visas dess symbol längt ner på skärmen.

- ① En **superling** ger dig 10 ringar.

- ② En **kombineringsring** är av silver i stället för guld. Den kombinerar alla ringar du blir av med när du blir världens ena ring eller hamnar på något farligt ställe till en enda ring. Om du lyckas lägga rebarbor på den ringen får du tillbaka alla ringarna du hade samlat ihop.

- ③ **Superstar** ger dig en stunds superfart.

- ④ En **sköld** absorberar en attack.

VERSTERKINGEN

Versterkingen kanen worden aangekomen in de monitoren die zich op elk niveau bevinden. Om de afgebeelde versterking te pakken moet je de monitor openbreken. Elke versterking is slechts gedurende korte tijd actief. Zolang de versterking actief is, zal het bijbehorende symbool onder op het scherm worden weergegeven.

- ① **Super Ring** bezorgt je 10 ringen.

- ② **Combine Ring** is zilver in plaats van goud. Hiermee worden alle ringen die je verzamelt als je een vijand verslaat of op gevaarlijk terrein terechtkomt samengevoegd tot één ring. Wanneer je die ene ring te pakken krijgt, zul je alle ringen die je eerder had verzameld, terugkrijgen.

- ③ **Power Sneakers** zorgen ervoor dat je een flink stuk sneller gaat.

- ④ **Shield** stelt jou in staat om één aanval af te slaan.

- ① **Invincible** makes you invincible to damage for a short period of time
- ② **Swap** makes your character and your partner swap places for a short period of time
- ③ **Grow** makes you bigger, heavier and stronger for a short period of time
- ④ **Shrink** makes you smaller and lighter for a short period of time
- ⑤ **Change** turns your partner into the character selected on the Monitor screen for a short period of time

- ① **Unverwundbarkeit** macht Sie für kurze Zeit unempfindlich gegen Angriffe
- ② **Tausch** läßt Ihre Spielfigur und Ihren Partner für kurze Zeit die Plätze tauschen
- ③ **Wachsen** läßt Sie für kurze Zeit größer, schwerer und stärker werden
- ④ **Schrumpfung** läßt Sie für kurze Zeit kleiner und leichter werden
- ⑤ **Wechsel** verwandelt Ihren Partner für kurze Zeit in die Spielfigur, die auf dem Monitorschirm zu sehen ist

- ① **Invulnérabilité** : Vous rend momentanément invulnérable
- ② **Premutation** | Échange momentanément les positions de votre personnage et de votre partenaire
- ③ **Grandir** | Vous rend momentanément plus grand, plus lourd et plus costaud
- ④ **Rétrécir** | Vous rend momentanément plus petit et plus léger
- ⑤ **Transformer** | Votre personnage devient momentanément celui qui est à l'écran du moniteur



- ① **Invincibile (Invencible)** le hará invencible al daño por un breve período de tiempo.
- ② **Swap (Cambio)** hará que su personaje y su compañero cambien de lugar por un breve período de tiempo.
- ③ **Grow (Crecer)** le hará más grande más pesado y más fuerte por un breve período de tiempo.
- ④ **Shrink (Encontrer)** le hará más pequeño y más ligero por un breve período de tiempo.
- ⑤ **Change (Cambiar)** convertirá a su compañero en el personaje presentado en la pantalla del jugador por un breve período de tiempo.
- ⑥ **L'Invencibilité** le rende invincibile e non subisce danno per un breve periodo di tempo.
- ⑦ **Le swap** fa cambiare le posizioni al tuo compagno e al tuo compagno per un breve periodo di tempo.
- ⑧ **La crescita** ti fa diventare più grande, pesante e forte per un breve periodo di tempo.
- ⑨ **Il restringimento** ti fa diventare più piccolo e leggero per un breve periodo di tempo.
- ⑩ **Il cambiamento** trasforma il tuo compagno nel personaggio messo in evidenza sullo schermo del giocatore per un breve periodo di tempo.
- ⑪ **En osvärningspapp** gör dig osvärbar för en kort stund.
- ⑫ **En platsbyte** gör att du och din kompis byter plats för en kort stund.
- ⑬ **En växt** gör dig större, tyngre och starkare för en kort stund.
- ⑭ **En krymp** gör dig mindre och lättare för en kort stund.
- ⑮ **En karaktärsbyte** förvandlar din kompis till den figur som visas på monitorns skärm för en kort stund.
- ⑯ **Invincibile** nel jeu pendant un courte tijd onverwondelijk maken.
- ⑰ **Swap** zorgt ervoor dat jouw speelfiguur en jouw partner gedurende korte tijd van plaats ruilen.
- ⑱ **Grow** zorgt ervoor dat je gedurende korte tijd groter, zwaarder en sterker bent.
- ⑲ **Shrink** zorgt ervoor dat je gedurende korte tijd kleiner en lichter bent.
- ⑳ **Change** zorgt ervoor dat jouw partner gedurende korte tijd veranderd in de speelfiguur die op het monitorscherm wordt weergegeven.



THE BONUS STAGE

Hidden throughout each level of the Scenario Mode are giant Rings that appear once you've collected 20 or more Rings. Leap through one of these giant Rings to enter the Bonus Stage.

Your character free-falls past blocks and Power-ups. Guide your flight with the D-Button and try for special bonuses.

Pick up additional Rings to give yourself more time in the Bonus Stage.

DIE BONUS-ETAPPE

In jeder Ebene des Szenario-Mode sind riesige Ringe versteckt, die auftauchen, sobald Sie 20 oder mehr Ringe gesammelt haben. Springen Sie durch einen dieser Ringe, um die Bonus-Etappe zu betreten.

Ihre Spielfigur fällt im freien Fall an Blöcken und Energiepaketen vorbei. Lenken Sie ihren Fall mit Hilfe des Steuerkreuzes und versuchen Sie, Sonderbonuse zu gewinnen.

Sammeln Sie zusätzliche Ringe ein, um mehr Zeit in der Bonus-Etappe zu gewinnen.

L'ÉTAPE DE BONUS

En mode scénario, vous voyez apparaître des anneaux géants à chaque niveau lorsque vous avez ramassé 20 bagues ou plus. Sautez à travers l'un de ces bagues pour accéder à l'étape de bonus.

Votre personnage tombe en chute libre au milieu des obstacles et des Power-ups. Contrôlez la direction de votre chute à l'aide du bouton D et essayez de gagner des bonus spéciaux.

Si vous ramassez des bagues supplémentaires, vous pourrez rester plus longtemps dans l'étape de bonus.



LA ETAPA EXTRA

Expandidos en cada nivel del modo de escenario están los anillos gigantes que aparecerán una vez que hayas reunido 20 anillos o más. Selecciona uno de estos anillos gigantes para entrar en la etapa extra.

Su personaje realizará una caída libre pasando por bloques y esquivando de peligros. Gula su vuelo con el Botón D o intenta obtener bonificaciones especiales.

Recoja anillos adicionales para darte a sí mismo más tiempo en la etapa extra.

LA SCENA DI BONUS

Raccogli dunque in ogni livello della modalità di scenario ci sono dagli anelli giganteschi che appaiono quando hai raccolto 20 o più anelli. Seleziona attraverso uno di questi anelli giganteschi per entrare nelle scene di bonus.

Il tuo personaggio scenderà in caduta libera sfrecciando i blocchi e il potentissimo personaggio. Durante il tuo volo con il Pulsante D o cerca di ottenere dal bonus speciali.

Raccogli dagli anelli supplementari per assegnarti più tempo nella scena di bonus.

BONUSOMGÅNGEN

Runt omkring på de olika nivåerna i beredelsestapet finns det jätteringar undergånade som uppenbarar sig när du väl lyckats samla ihop 20 eller fler ringar. Hoppa genom en av störmängderna så kommer du in på bonusomgången.

Din figur faller fritt förbi block och prylar. Styr fallet med D-knappen och försök plöja till dig specialbonuser.

Plöja upp ringar för ringar så får du mer tid på dig på bonusomgången.

DE BONUSSCÈNE

Bij de scenario-niveaus zitten er bij elk niveau reuzenringen verborgen die verschijnen wanneer je 20 of meer ringen hebt verzameld. Om aan de bonusspeler te kunnen beginnen, moet je door een van deze reuzenringen heen springen.

Jouw speelfiguur vielt langzaam blokken en verduistelingen omhoog. Gebruik de D-toets om in de gewenste richting te vliegen en probeer speciale bonussen te behalen.

Verzamel extra ringen om in de bonuscène meer tijd tot je beschikking te hebben.

- ① **Spring** bounce you back a level. Each time a Spring is hit, it cracks. After three hits, it crumbles away.
- ② **Super Ring** gives you 10 Rings.
- ③ **500 points** adds this bonus to your score.
- ④ **Up** speeds up your free fall.

- ① **Federn** lassen Sie um eine Ebene zurückprallen. Jedesmal wenn eine Feder getroffen wird, bricht sie. Nach drei Treffern zerbröckelt sie.
- ② **Super-Ring** verschafft Ihnen 10 Ringe.
- ③ **500 Punkte** erhöht Ihren Punktestand um dieses Bonus.
- ④ **Up** beschleunigt Ihren freien Fall.

- ① **Ressorts** : ils vous renvoient un niveau en arrière. A chaque fois que vous heurtez un ressort, il craque. Après trois coups, il s'écroule.
- ② **Super-bague** : Vous donne 10 bagues.
- ③ **500 points** : Ajoute 500 points à votre score.
- ④ **Rapide** : Accélère votre chute libre.



- ① **Los muelles (Springs)** le harán salir reboteado un nivel hacia atrás. Cada vez que golpees un muelle, este se agrietará. Después de tres golpes, se romperá en pedacitos.
- ② **Super Ring (super anillo)** le da 10 anillos.
- ③ Los 500 puntos añaden esta bonificación a su puntuación.
- ④ **Up (arriba)** acelerará su caída libre.
- ⑤ **La molla** ti faanno l'imbolizàre indietro di un livello. Ogni volta che una molla viene colpita, si specca. Dopo tre colpi, si sbrucia.
- ⑥ **Il superanillo** li assegna 10 anelli.
- ⑦ I 500 punti aggiungono questa bonus al tuo punteggio.
- ⑧ L'elemento (UP) accelera la tua caduta libera.
- ⑨ **Rijderen** stuurt u terug op een riv. Verje gång du tråffar en fjæder spricker den en stuka. Etter tre tråffar rennar den sonder heit.
- ⑩ En **superriing** ger dig 10 ringar.
- ⑪ En 500-punkgangar ger dig 500 bonuspoeng.
- ⑫ **Up** snørrer på din fallhastighet.
- ⑬ **Springs** sorgen ervoor dat je één niveau terugveert. Elke keer wanneer er een veer wordt geraakt, zal deze scheuren. Naarst de veer drie maal is geraakt, zal deze verschrompelen.
- ⑭ **Super Ring** beoingt je 10 ringen.
- ⑮ **500 points** voegt deze bonus toe aan jouw score.
- ⑯ **Up** zorgt ervoor dat jouw vrije val wordt versneld.



① **Bonus** slows down your free fall

② **Chopper Blocks** make you drop Rings (Bonus?)

③ **Stage Select** slows down the Stage Select Machine the next time you reach the World Entrance

④ **Combi Catcher** slows down the Combi Catcher the next time you reach the World Entrance and gives you more control over your choice

⑤ **Exit** sends you out of the Bonus Stage

Your time in the Bonus Stage is determined by the number of Rings you had when you went in. When you run out of Rings, the Bonus Stage ends and you return to the level you were playing.

① **Bonus** verlangsamt Ihren freien Fall

② **Haschbälle** bringen Sie dazu, Ringe fallen zu lassen. (Aufgepasst)

③ **Klappenwahl** verlangsamt die Etappenwahlmaschine, wenn Sie das nächste Mal den Weltzugang (World Entrance) erreichen

④ **Kombigreifer** verlangsamt den Kombigreifer wenn Sie das nächste Mal den Weltzugang (World Entrance) erreichen, und gibt Ihnen mehr Kontrolle über Ihre Wahl

⑤ **Exit** schickt Sie aus der Bonus-Etappe heraus

Ihre Zeit in der Bonus-Etappe wird durch die Anzahl der Ringe festgelegt, die sich beim Betreten der Etappe in Ihrem Besitz befanden. Wenn Ihnen die Ringe ausgehen, ist die Bonus-Etappe zu Ende und Sie kehren zu der Ebene zurück, in der Sie sich vorher befanden.

① **Lost** : Ralentit votre chute libre

② **Blocs tranchés** : Font tomber vos bagues (Attention !)

③ **Sélecteur d'étape** : Ralentit le sélecteur d'étape la prochaine fois que vous atteindrez l'entrée World Entrance

④ **Combi Catcher** : Ralentit le Combi Catcher la prochaine fois que vous attendrez l'entrée World Entrance. Votre choix sera plus facile

⑤ **Berlin** : Vous permet de quitter l'étape de bonus

Le durée pendant laquelle vous restez dans l'étape de bonus est déterminée par le nombre de bagues que vous avez à l'entrée. Lorsque vous n'avez plus de bagues, l'étape de bonus se termine et vous revenez au niveau où vous jouiez.



⑤ **Down** (bèijē) traserà su calda l'ora

⑥ **Chopper Block** (biōquē) le harán soltar anillos (Ciudadol)

⑦ **Stage Select** (selección de etapas) traserà la máquina de selección de etapas la próxima vez que alcances la entrada del mundo

⑧ **Comet Catcher** (selección de campeones) traserà la máquina de seleccionar campeones la próxima vez que usted alcance la entrada del mundo, y le dará mas control sobre su opción

⑨ **Exit** (salir) le mostrará fuera de la etapa extra

Su tiempo en la etapa extra estará determinado por el número de anillos que tenga cuando entés en ella. Cuando se le agoten los anillos, la etapa extra terminará y usted volverá al nivel donde estaba jugando.



⑩ **El sale** (DOWN) nella mia le tue occhiata loera

⑪ **I bloccati** incessanti ti fanno cadere gli anelli. Sta attento!

⑫ **La selezione delle scene** le rallentare la macchina per la selezione delle scene la prossima volta che raggiangi l'Entrata del Mondo

⑬ **Il dispositivo sensibile per intrappolare** le rallentare la operazioni del dispositivo stesso la prossima volta che raggiangi l'Entrata del Mondo e ti offre il controllo maggiore delle tue scelte.

⑭ **L'uscita** ti le uscirà dalle scene di bonus

Il tuo tempo nella scena di bonus è stabilito dal numero di anelli che avrai quando ti hai incalato. Quando esaurisci gli anelli, le scene di bonus termina e tu ritorni al livello in cui stai giocando.

⑮ **Down** saitar ti den la l'astighet

⑯ **Hagglabbar** får dig att tappa dina ringar. Se upp!

⑰ **En omgångsväxling** saitar in omgångsväxlingsmaskinen nästa gång du kommer till Världsinträdet

⑱ **En omstållingsen** saitar in kombi-fångaren nästa gång du kommer till Världsinträdet så att du får bättre kontroll över ditt val

⑲ **En EXIT-skytt** sticker ut dig från bonusomgången

Hur lång tid du har på dig på bonusomgången beror på hur många ringar du hade när du kom in. När dina ringar tar slut tar även bonusomgången slut och du kommer tillbaka till den nivå du befann dig på tidigare



⑳ **Down** zorgt ervoor dat je niet wordt verhoogd

㉑ **Chopper Block** hebben tot gevolg dat je ringen zal laten vallen. Pas dus op!

㉒ **Stage Select** zorgt ervoor dat na de daarvolgende aankomst bij de wereldingang de spelkeuzemachine trager zal werken

㉓ **Comet Catcher** zorgt ervoor dat na de daarvolgende aankomst bij de wereldingang de Comet Catcher trager zal werken, en dat je meer controle over jouw keuze krijgt

㉔ **Exit** zorgt ervoor dat je de bonusscene verlaat

Jouw tijd in de bonusscene wordt bepaald door het aantal ringen dat je in je buidel had toen je aan de bonusscene begon. Wanneer je ringen op zijn, zal de bonusscene eindigen en keer je terug naar het niveau waarmee je eerder bezig was

COMING ATTRACTIONS

Each stage (except Practice) has five levels. Complete all the stages and get ready for your final confrontation with Dr. Robotnik!

① Practice Stage

You go through this stage each time you begin a new game. Use this area to practice your moves and grab all the Rings you can. Stand over holograms to open gates.

② Botanic Base

Zip through the loops, over collapsing bridges and past fountains in this natural attraction. Bushy Badniks hide dangerous spikes.

③ Speed Slider

High speeds rule here as you race through one rollercoaster ride after another.



BEVORSTEHENDE ATTRAKTIONEN

Jede Etappe (außer der Übungsetappe) besteht aus fünf Ebenen. Abschließen Sie alle Etappen und machen Sie sich für Ihre letzte Konfrontation mit Dr. Robotnik bereit!

① ÜBUNGSETAPPE

Sie durchlaufen diese Etappe jedesmal, wenn Sie ein neues Spiel beginnen. Nutzen Sie diesen Bereich aus, um Ihre Bewegungen zu üben und sich alle Ringe zu schnappen, die Sie kriegen können. Stellen Sie sich auf Hologramme, um Tore zu öffnen.

② BOTANISCHE BASIS

Sausen Sie in diesem natürlichen Rundelpfad durch die Schleifen, über einsturzende Brücken und an Gärten vorbei. Buschtige Badniks verbergen gefährliche Spikes.

③ TEMPO-RUTSCHBAHN

Hier herrscht hohes Tempo, während Sie eine Achterbahn nach der anderen entlangrasen.



LES ATTRACTIONS QUI VOUS ATTENDENT

Chaque étape (à l'exception de l'étape d'entraînement) comporte cinq niveaux. Lorsque vous aurez terminé toutes les étapes, vous affronterez le Dr. Robotnik !

① L'ÉTAPE D'ENTRAÎNEMENT

Vous traverserez cette étape à chaque nouvelle jeu. Utilisez cet endroit pour pratiquer vos sauts et pour ramasser le maximum de bagues. Placez-vous sur les hologrammes pour ouvrir les portes.

② BASE BOTANIQUE

Courir dans les méandres, sur les ponts qui s'effondrent et devant les fontaines dans cette attraction naturelle. Faites attention aux Badniks chevelus car ils cachent des pièges dangereux.

③ LA GLISSADE RAPIDE

Si vous aimez le vitesse, vous serez servi dans cette série de montagnes russes.



ATRACCIONES POSIBLES

Cada etapa (excepto la de práctica) tendrá cinco niveles (termina todas las etapas y prepárate para su enfrentamiento final con el Dr. Robotnik).

① ETAPA DE PRACTICA

Practica por esta etapa cada vez que comiences un juego nuevo. Utiliza esta zona para practicar sus movimientos y coger todos los anillos que pueda. Sitúate sobre hologramas para abrir puertas.

② BASE BOTÁNICA

Avance por las tuberías, sobre puentes que se abren y cerrando fuentes en esta ciudad natural. Los danzosa Dednics esconden pinchos peligrosos.

③ TOBOGÁN DE VELOCIDAD

Las altas velocidades son las que mandan aquí, ya que usted veja a toda velocidad por montañas rusas una tras otra.

PROSSIME ATTRAZIONI

Ogni scena (ad eccezione dell'allenamento) ha cinque livelli. Completa tutte le scene e preparati al confronto finale con il Dottor Robotnik!

① SCENA DI ALLENAMENTO

Allenarsi! Questa scena ogni volta che cominci un gioco nuovo. Usa questa area per esercitarti con le tue mosse ed ottenere tutti gli anelli che puoi. Resta sugli ologrammi per aprire le porte.

② BASE BOTANICA

Muovi in fretta lungo le curve, facendo cratere da sopra i ponti e le fontane del passato in questa attrazione naturale. Gli Esseri Maligni coperti di cespugli nascondono delle punte pericolose.

③ CORSORE DELLA VELOCITÀ

Qui predominano le alte velocità mentre cammini un giro sopra l'altiro sulle montagne russe.

KOMMANDE EVENEMANG

Varje omgång (utom träningsomgången) består av fem nivåer. När du klarat av alla omgångarna är du antingen redo att göra upp motingenen en gång för alla med Dr. Robotnik!

① TRÄNINGSGÄNGEN

Varje gång du börjar ett nytt spel måste du servera den här omgången. Träna upp dina rörelser här och lägg tillberber på alla ringar du kan. Ställ dig över hologrammen för att öppna portar.

② BOTANISKA BASEN

- Får igenom looparna, över de kollapsanta broarna och rörliga fontänerna i det här naturlandskapet. De buskiga fjällarna har spetsiga törnar.

③ RÄDER-BUTSCHBANAN

- Här är det full fart som gäller, och vinden går genast den enda berg och dalbanan efter den andra.

AANSTAANDE ATTRACTIES

Elke scène (behalve de oefeningsscene) bestaat uit vijf niveaus. Wanneer je alle scènes hebt voltooid, riep je de eindconfrontatie met Dr. Robotnik aan!

① Oefeningsscene

Elke keer wanneer je aan een nieuw spel begint, zul je deze oefeningsscene doorlopen. Benut deze scène om jouw bewegingen te oefenen en zoveel mogelijk ringen te verzamelen. Ga op de hologrammen staan om poorten te openen.

② Botanische Basis

In deze natuurrijke omgeving is met grote snelheid de beelden rond over meeslopende bruggen en langs fonteinert. In de bossen zitten gevaarlijke spijlers verborgen.

③ Speed Slider

Bij deze achtbanen waarmee je diverse ritten maakt, draait alles om de snelheid.

① Amazing Arena

Set the clocks ticking and get fit! Beware of the Sound Room, where you might come face to fists with one of Dr. Robotnik's inventions!

② Marine Madness

Travel by ship from level to level, dodging the flying fish and sailing stingrays. Could the seaside conceal some secrets?

③ Techno Tower

There's only one direction to go, and that's up! Race through the vertical maze, searching for hidden bonuses. Robotnik billboards often hide surprises.

④ ERSTAUNLICHE ARENA

Lassen Sie die Uhren ticken und los geht's! Aber hüten Sie sich vor dem Schallraum, wo Sie es mit einer von Dr. Robotnik's Erfindungen zu tun bekommen könnten!

⑤ MARINA-WAHNSINN

Fahren Sie mit dem Schiff von einer Ebene zur anderen, und meiden Sie fliegenden Fische und segelnden Rochen aus. Könnte der Strand einige Geheimnisse verbergen?

⑥ TURM DER TECHNIK

Hier gibt es nur eine Fortbewegungsrichtung: nämlich nach oben! Rennen Sie durch das vertikale Labyrinth, und suchen Sie nach versteckten Bonussen. Hinter Robotnik-Plakatafen verbergen sich oft Überraschungen.

⑦ L'ARÈNE AUX SURPRISES

Mettez les horloges en marche et allez-y ! Méfiez-vous de la salle du son où vous pourriez venir en contact brutal avec l'une des terribles inventions du Dr Robotnik !

⑧ LA FOLIE MARINE

Voyagez en bateau de niveau en niveau en évitant les poissons volants et les pastenagues. Le bord de mer ne pourrait-il pas cacher certains secrets par hasard ?

⑨ LA TOUR TECHNOLOGIQUE

Vous ne pouvez aller que dans une direction : vers le haut. Courrez dans le labyrinthe vertical pour trouver des bonus cachés. Les panneaux d'affichage de Robotnik dissimulent parfois des surprises.



① **ESCENARIO EXTRAORDINARIO**
Ajete las agujas del reloj y adelántelas Para tener contacto con la sala de sesiones, donde podrá terminar a puñetazos con uno de los inventos del Dr. Robotnik

② **LÓCURA MARINA**
Viaja en barco de nivel a nivel, aquejando al per volador y destruyéndolos que navegan ¿Podrá la mar esconder algunos secretos?

③ **TORRE TECNOLÒGICA**
Hay una sola direcció, y es hacia arriba. Viaja por el laberinto vertical buscando localizaciones escondidas. Los centinelas de Robotnik esconden sorpresas a mano

④ **ARENA SORPRENDENTE**
Regula el bochorno del órelogio a voluntad, atiendo alla manpa del isono. dove girenti esporti ai pugni di una delle invenzioni del Dottor Robotnik

⑤ **POLLIA SUL MARE**
Viaggi per nave da un livello all'altro, sconsuando i pesci volanti e la nautica. Il mare potrebbe celare dei segreti?

⑥ **TORRE TECNOLOGICA**
C'è soltanto una direzione in cui andare ed è verso l'alto. Cami per questo labirinto verticale, cercando i bonus nascosti. I centinelli di Robotnik spesso nascondono della sorpresa

⑦ **AYIDA ARIDIAN**
Set sping klokorna och se dig tvägl. Men se upp för ljudmetret där du kan känna att hämma öga med kasse rned en av Dr. Robotniks uppfinningar

⑧ **HISTIDA NAMNEN**
Är båt från nivå till nivå, och halt sedan för flygskärm och de stigande stingsockorna. Gömmer möjligen stränder på några stannigheter?

⑨ **TEKNO-TORNET**
Är finns det bara en riktning att följa - nämligen uppåt. Skynka dig upp genom den lodräta labyrinten och leta efter utslängda bonusar. Robotnik-skyttarna gömmer ofta på överraskningar

⑩ **Amusing Arena**
Leel die klokkan likken an ga arvan doort. Maar peek op voor de geluidenrümte, want daar zou je wel eens een volatgevacht kunnen meeten. Laveren met aah van de uitvindingen van Dr. Robotnik

⑪ **Marina Madness**
Hier reis je per schip van het ene naar het andere niveau, waarbij je moet zien te ontkomen aan vliegende visen en zeilende pijlvaartruggen. Hou! de boot soms geheimen verborgen?

⑫ **Teches Tower**
Hier kun je slechts één kant uit omhoog. Het grote snelheid vlieg je door het verticale doolhof op zoek naar verborgen bonusen. Achter de engelkiborden van Robotnik zitten vaak verrassingen verborgen

THE SPECIAL STAGE

If you are carrying 50 or more Rings by the time you reach the end of a level, a giant Ring appears. Leap through the Ring to enter the Special Stage.

The Computer tells you how many Blue Spheres you must collect to complete the stage. Then it's time to start grabbing Rings and Spheres! Press the **GAUCHE** **LEFT** or **RECHT** **RIGHT** to move in those directions, and press **Buttons C** to jump. You can even run up the walls and onto the ceiling, but be careful—sometimes you run out of walls and ceilings!

As in the Bonus Stage, the amount of time you can stay in the Special Stage depends on how many Rings you started out with and how many you can grab during the stage. Pick up the required number of Spheres before you run out of Rings, and win a **Chaos Ring**!



DIE SONDERETAPPE

Wenn Sie am Ende einer Ebene 50 oder mehr Ringe haben, erscheint ein riesiger Ring. Springen Sie durch den Ring, um die Sonderetappe zu betreten.

Der Computer teilt Ihnen mit, wieviele blaue Kugeln Sie sammeln müssen, um die Etappe zu beenden. Dann sollten Sie anfangen, sich Ringe und Kugeln zu schnappen! Drücken Sie das Steuerkreuz nach **LINKS** oder **RECHTS**, um sich in diese Richtungen zu bewegen, und drücken Sie Taste **C**, um hochzuspringen. Sie können sogar die Wände hinauf und die Decke entlang laufen, aber passen Sie auf—manchmal gehen Wände und Decke zu Ende!

Die Zeit, die Sie in der Sonderetappe verbringen können, hängt wie in der Bonus-Etappe davon ab, mit wievielen Ringen Sie begonnen haben und wieviele Sie sich während der Etappe schnappen können. Sammeln Sie die erforderliche Anzahl von Kugeln ein, bevor Ihnen die Ringe ausgehen, und gewinnen Sie einen **Chaos-Ring**!

L'ÉTAPE SPÉCIALE

Si vous avez 50 bagues ou plus lorsque vous atteignez le fin d'un niveau, une bague géante apparaît. Sauter au travers pour accéder à l'étape spéciale.

L'ordinateur vous indique combien de boules bleues il vous faut ramasser pour terminer l'étape. Commencez alors à ramasser bagues et boules ! Appuyez sur le **GAUCHE** ou le **DROITE** du bouton **D** pour vous déplacer dans la direction correspondante et appuyez sur le bouton **C** pour sauter. Vous pouvez grimper aux murs et courir au plafond, mais attention ! Les murs et les plafonds s'arrêtent parfois brusquement!

Comme dans l'étape de bonus, la durée pendant laquelle vous pouvez rester dans l'étape spéciale dépend du nombre de bagues que vous avez à l'entrée et combien vous pouvez en attraper pendant l'étape. Si vous ramassez le nombre requis de boules avant le fin de vos bagues, vous gagnez le **bagne du chaos** !

LA ETAPA ESPECIAL

Si lleva 50 anillos o más antes de que alcance el final de un nivel, aparecerá un anillo gigante. Salta a través del anillo para entrar en la etapa especial.

El ordenador le dará la cantidad de anillos extras que tenga que recoger para terminar la etapa (distintos para el momento de comenzar a coger anillos y al acabar). Pulse el Botón D hasta la IZQUIERDA, o hasta la DERECHA para moverse en dichas direcciones, y pulse el Botón D para saltar. Podrá incluso subir corriendo por las paredes hasta el techo, pero tenga cuidado —a veces se volará de las paredes y del techo!

Cuanto en la etapa acaba, el período de tiempo que podrá permanecer en la etapa especial dependerá de la cantidad de anillos con la que comenzó y de la cantidad que puede coger durante la etapa. Recoge el número deseado de anillos antes de que se le agoten los anillos, o gana un anillo del casual.

LA SCENA SPECIALE

Se har 50 o più anelli quando raggiungi la fine di un livello: appare un anello gigantesco. Salta attraverso l'anello per entrare nella scena speciale.

Il computer ti dice quante aliare tu devi raccogliere per completare la scena. Poi è il momento di incassare gli addizionali gli anelli a te stessi! Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per muoverti in quelle direzioni a grandi il Pulsante D per saltare. Puoi anche salire di corsa sul muro a cui soffiti, ma sta attento — talvolta puoi fuori dal muro e dei soffiti!

Come nella scena di bonus, il periodo di tempo in cui puoi restare nella scena di bonus dipende da quanti anelli avrai quando hai incassato a da quanti ne ricevi ad afferrare durante la scena. Raccogli il numero richiesto di aliare prima di esaurire gli anelli a visto un anello dal casual!

SPECIALOMGÅNGEN

Om du har med dig 50 eller fler ringar när du kommer till slutet av en nivå dykar det upp en jättesing. Hoppt igenom jättesingen så kommer du till specialomgången.

Dåsom talar om för dig hur många blå klot du måste samla upp för att klara av omgången. Sedan är det dags att börja samla ringar och klod. Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att röra dig åt respektive håll, och tryck på C-knappen för att hoppa. Du kan till och med springa uppför väggarna och upp i taket, men så upp — för ibland tar väggarna och taken jättesing! elst!

precis som på bonusomgången beror hur länge du får lov att stanna på specialomgången på hur många ringar du hade med dig när du kom in och hur många ringar du lyckas lägga varfärs på under specialomgångens lopp. Om du samlar ihop det nödvändiga antalet klot innan dina ringar tar slut vinner du en kassering!

DE SPECIALE SCÈNE

Wanneer je vóór het einde van een niveau 50 of meer ringen hebt verzameld, verschijnt er een reuzensing. Om aan de speciale scène te kunnen beginnen, moet je door de reuzensing heen springen.

De computer vertelt jou, hoeveel blauwe ballen je moet verzamelen om de scène te voltooien. Dan is het tijd om te beginnen met het verzamelen van ringen en ballen! Druk de P-knop NAAR LINKS of NAAR RECHTS om je in de overaankomstige richting te verplaatsen, en druk op C om te springen. Je kunt zelfs tegen de muren en de plafonds oplopen, maar pas op: soms heb je intussentussentijd geen muren of plafonds meer over!

Eenels bij de bonusacties wordt de hoeveelheid tijd die je in de speciale scène mag vertoeven bepaald door het aantal ringen waarmee je bent begonnen en het aantal dat je tijdens de scène kunt verzamelen. Verdaan! het laatste aantal ballen voordat jouw ringen op zijn. Dan zul je namelijk een chaosdief winnen!

Green and yellow Spring Balls and Star Bumpers can either get in your way or help you get where you're going. "X" Bumpers warn you of dangerous drops and can bounce you backward, but they disappear after one hit. Avoid sharp objects like Saws and Spikes, which make you drop Rings.

The Special Stage ends when:

- You fall out of the course
- You run out of Rings
- You pick up a Chase Ring.

Collect all six Chaos Rings, and obtain the Power Emerald before your final confrontation with Dr. Robotnik!

Grüne und gelbe Federkugeln und Sternanpuffer können entweder zu Hindernissen werden...oder Ihnen helfen, Sie zu dem gewünschten Ort zu beiführen. "X"-Puffer warnen Sie vor gefährlichen Abgründen und können Sie zurückspülen lassen, aber sie verschwinden nach einem Treffer. Vermeiden Sie spitze Gegenstände wie Sägen und Stacheln, die Sie dazu bringen, Ringe fallen zu lassen.

Die Sonderstappe ist zu Ende, wenn:

- Sie aus der Bahn fallen
- Ihnen die Ringe ausgehen
- Sie einen Chaos-Ring einsammeln

Sammeln Sie alle sechs Chaos-Ringe ein, und gewinnen Sie den Kraft-Erdelstein, bevor Sie in der letzten Auseinandersetzung Dr. Robotnik gegenüberstehen!

Les boules vertes et jaunes et les boulets étoilés peuvent soit se mettre en travers de votre marche ou vous aider à vous déplacer. Les boulets "X" vous avertissent de chutes dangereuses et peuvent vous renvoyer en arrière, mais ils disparaissent après avoir été heurtés une fois. Évitez les objets pointus tels que les scies et les peignes qui peuvent faire tomber vos bagues.

L'Étape spéciale se termine lorsque :

- vous tombez de la piste,
- vous n'avez plus de bagues,
- vous ramassez une bague du chaos.

Vous devez avoir les six bagues du chaos et l'émeraude d'énergie avant la confrontation finale avec le Dr Robotnik !

Las bolas de muralla verdes y amarillas y los parachoques estrella, podrán salir en su camino a ayudarte a llegar a donde vayas. Los parachoques "X" te salvarán de todas peligrosas y podrán hacerle salir reboteado fuera afuera, pero desaparecen después de un golpe. Evita objetos afilados como espinas y pinchos, que le harán salir aires.

La etapa especial terminará cuando:

- Carga fuera del circuito
- Se le agoten los anillos
- Recoja un anillo del caso

Reana todos los seis anillos del caso, y obtenga la esmeralda de energía antes de su enfrentamiento final con el Dr. Robotnik!

Le pella a molla verdi e gialle e i paracolpi a stella possono ostacolarli e aiutarli ad arrivare dove star andando. I paracolpi a "X" ti evitano delle cadute pericolose e possono fare rimbalzare all'indietro ma essi spariscono dopo un colpo. Evita gli oggetti taglienti come le spighe e le punte, che ti fanno cadere gli anelli.

La etapa especial terminará cuando:

- Cedi fuori dal percorso
- Esaurisci gli anelli
- Raccogli un anello del caso

Raccogli tutti e sei gli anelli del caso ed ottieni il Potente Smeraldo prima del confronto finale con il Dottor Robotnik!

De gröna och gula studsballarna och stjärnbumparna kan erbjuda dig en hjälp eller kan hjälpa dig då du vill. "X"-bumparna varnar dig för farliga stup och kan studsa dig bakåt igen, men de försvinner när du träffat dem en gång. Undvik vassa föremål som spisar och spisar som får dig att tappa ringar!

Speletsreglerna har slut när:

- Du ramlar utanför banan
- Dina ringar tar slut
- Du plockar upp en kase-ring

Saml alla sex kase-ringarna så att du får hand om kraftsmärkgden innan du ger upp med Dr. Robotnik!

De groene en gele studsballen en sterrebumpen kunnen jou in de weg staan of jou helpen de gewenste plaats te bereiken. De "X"-bumpen waarschuwen jou tegen gevaarlijke afgronden en kunnen jou terugstoten, maar ze zijn getroffen zullen ze verdwijnen. Vermijd scherpe voorwerpen zoals spijkers en spijkers omdat je daardoor ringen zal laten vallen.

De speciale etappe eindigt wanneer:

- je uit de baan raakt
- je geen ringen meer overhebt
- je een kase-ring oppakt

Wanneer je alle zes kase-ringen te pakken krijgt, ontvang je de energiesmerald en mag je de eindconfrontatie met Dr. Robotnik aangaan!

TRAINING MODE

Pick your characters, choose one of four special levels, and practice your moves on the peaceful grounds of Isolated Island.

SELECTING A LEVEL

When you select Training, the level screen appears. Select the level you want to race in by pressing the D-Button UP or DOWN, and enter that level by pressing Button A, C or Start.

Use the D-Button to select the number of players and the characters you want to use, and press Button A, C or Start.

TRAININGS-MODUS

In dieser Betriebsart können Sie Ihre Spielfiguren austauschen, eine von vier Sonderebenen wählen und Ihre Bewegungen auf dem friedlichen Boden von Isolated Island üben.

WAHL EINER EBENE

Wenn Sie "Training" wählen, erscheint der Ebenenwahl-Bildschirm. Wählen Sie die gewünschte Ebene aus, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken, und geben Sie Ihre Wahl durch Drücken der Taste A, C oder Start an.

Benutzen Sie das Steuerkreuz, um die Anzahl der Spieler und die gewünschten Spielfiguren zu wählen, und drücken Sie anschließend Taste A, C oder Start.

LE MODE D'ENTRAÎNEMENT

Choisissez vos personnages et l'un des quatre niveaux spéciaux et pratiquez vos coups sur les terrains paisibles de l'île isolée.

CHOISIR UN NIVEAU

Lorsque vous choisissez Training, l'écran des niveaux apparaît. Choisissez le niveau en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D et entrez à ce niveau en appuyant sur le bouton A, C ou Start.

Utilisez le bouton D pour choisir le nombre de joueurs et les personnages que vous voulez utiliser, puis appuyez sur le bouton A, C ou Start.



MODO DE ENTRENAMIENTO

Escoje tus personajes, elije uno de los cuatro niveles especiales y practique sus movimientos en las pedregosas tierras de la alta montaña.

SELECCIÓN DE UN NIVEL

Cuando selecciones el modo de entrenamiento, aparecerá la pantalla de nivel. Seleccione el nivel en el que quiere competir pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO y entre en ese nivel pulsando el Botón A, C o Start.

Utilice el Botón D para seleccionar el número de jugadores y los personajes que quiere utilizar y pulse el Botón A, C o Start.

MODALITÀ DI ALLENAMENTO

Scegli i tuoi personaggi con uno dei quattro livelli speciali ed esercitati con le tue mosse sui terreni irregolari dell'isola isolated.

SELEZIONE DI UN LIVELLO

Cuando entri nel l'allenamento appare lo schermo del livello. Seleziona il livello in cui desideri correre premendo il Pulsante-D in SU o in GIÙ ed entri in quel livello premendo il Pulsante A, C o Start.

Use il Pulsante-D per selezionare il numero di giocatori e i personaggi che desideri usare e premi il Pulsante A, C o Start.

TRAININGSLÄGET

Välj figuren, välj en av de fyra speciella nivåerna och träna upp dina rörelser i lagn och ro på den evighets befästa ön Isolated Island.

VALJ NIVÅ

När du väljer träningsläget visas nivåskärmen. Välj vilken nivå du vill träna på genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NERÅT och hoppa sedan in på den nivån genom att trycka på A-knappen, C-knappen eller Start.

Använd D-knappen för att ställa in antalet spelare och de figurer du (eller ni) vill använda, och tryck sedan på A-knappen, C-knappen eller Start.

TRAININGSMODUS

Kies jouw speelfiguur, kies een van de vier speciale niveaus en oefen jouw bewegingen op het woestijnse terrein van het Geïsoleerde Eiland.

EEN NIVEAU KIEZEN

Wanneer je de trainingsmodus kiest, verschijnt het niveauscherm. Kies het niveau waarop je wilt spelen, door de R-keis OMBOP of OMLAAG te drukken. Ga het desbetreffende niveau binnen door ingrukken van toets A, C of Start.

Gebruik de R-keis om het gewenste aantal spelers en speelfiguren te kiezen, en druk daarna op toets A, C of Start.

THE RULES

Training Mode ends when you clear a level or when the timer reaches 9:59. In Levels 1, 2, and 4, the goal appears in the form of a flower jewel—how quickly can you find it? You must pass over all of the flower jewels in the level in order to clear Level 3.

Because this mode is for training only, there are no enemies to battle, and the Bonus and Special stages are not available.

DIE REGELN

Der Trainings-Modus ist zu Ende, wenn Sie eine Ebene absolviert haben, oder wenn der Timer 9:59 erreicht. In den Ebenen 1, 2 und 4 erscheint das Ziel in Form eines Blumenjuwels—wie schnell können Sie es finden, um Ebene 3 zu abschließen, müssen Sie über alle Blumenjuwelen in der Ebene gehen.

Da diese Spielweise nur zum Üben vorgesehen ist, müssen Sie keine Gegner bekämpfen, und es gibt auch keine Bonus- und Sonderebene.

LES RÈGLES

Le mode d'entraînement se termine lorsque vous avez fini un niveau ou que le minuteur atteint 9:59. Dans les niveaux 1, 2 et 4, le but apparaît sous la forme d'un bijou en fleur. Combien de temps mettez-vous à le trouver ? Vous devez passer sur tous les bijoux en fleur du niveau pour terminer le niveau 3.

Ce mode étant uniquement destiné à l'entraînement, il n'y a pas d'adversaires à combattre. Il n'y a pas non plus d'étapes de bonus et d'étapes spéciales.

LAS REGLAS

El modo de entrenamiento acabará cuando termine un nivel, o cuando el reloj alcance 8:59. En los niveles 1, 2 y 4, la meta aparecerá en forma de una flor joya —¿en cuánto tiempo podrá encontrarla? Deberá pasar sobre todas las flores joya del nivel para terminar el nivel 3.

En qué este modo es sólo para entrenarse, no habrá enemigos con los que luchar, y las etapas extra y especiales no estarán disponibles.

LE REGOLE

La modalità di allenamento termina quando superi un livello o quando il timer raggiunge 8:59. Nei livelli 1, 2 e 4, la meta appare sotto forma di un gioiello a fiore — quanto velocemente riesci a trovarla? Devi sorpassare tutti i gioielli a fiore che ci sono nel livello per superare il livello 3. Poiché questa modalità è soltanto per l'allenamento, non ci sono i nemici per combattere e le scene di bonus e quelle speciali non sono disponibili.

REGLER

Tärlingsläget är slut när du klarat av en nivå eller när klockan varit släkt till 8:59. På nivå 1, 2 och 4 uppenbarar sig målet i form av en blomsterjuvel — hur snabbt kan du hitta den? Du måste passera förbi alla blomsterjuveller på hela tiden för att bli klar med nivå 3.

Eftersom det här läget bara är avsett för träning finns det inga fiender som du behöver slåss mot och det förekommer inga bonus- eller specialomgångar.

DE SPELREGELS

De tréningmodus eindigt wanneer je een niveau hebt afgevoerd of wanneer de timer op 8:59 is komen te staan. Op niveau 1, 2 en 4 verschoft het doel in de vorm van een bloemjuweel: hoe snel kan je dit vinden? Om niveau 3 af te werken moet je over alle bloemjuwelen van het niveau heengaan.

Omdat deze modus alleen voor training bedoeld is, zijn er geen vijanden met wie je de strijd moet aanbinden. Ook ontbreken hier de bonusscènes en speciale scènes.

CHAOTIX CLUES

- The character that touches the Power-up first obtains the Power-up. The character that leaps through the giant Ring is the one who enters the Special or Bonus Stage.
- In the Special Stage, you can use the G-Button to guide a character while he is in mid-air. This is handy when you need to jump from wall to wall in a hurry.
- If your partner deserts you and you're not in immediate danger, wait a few seconds for him to come back.

CHAOTIX-HINWEISE

- Nur die Spielfigur, die zuerst ein Energiepaket berührt, erhält das Energiepaket, und nur die Spielfigur, die durch den riesigen Ring springt, erhält Zugang zu der Sonder- oder Bonus-Etappe.
- In der Sonderetappe können Sie eine Spielfigur mit Hilfe des Steuerknudens lenken, während sie sich in der Luft befindet. Dies ist praktisch, wenn Sie sich von Wand zu Wand springen müssen.
- Falls ihr Partner Sie verlässt und Sie sich nicht in unmittelbarer Gefahr befinden, warten Sie ein paar Sekunden, bis er wieder zurückkommt.

INDICES DE CHAOTIX

- Le personnage qui touche le Power-up en premier se l'approprie. Le personnage qui saute à travers le baguet géant est celui qui accède à l'étape spéciale ou à l'étape de bonus.
- A l'étape spéciale, vous pouvez utiliser le bouton D pour guider un personnage lorsque celui-ci est en l'air. Ceci est pratique si vous devez sauter rapidement de mur en mur.
- Lorsque votre partenaire vous abandonne et que vous ne courez pas un danger immédiat, attendez quelques secondes. Il reviendra.

INDICACIONES CAÓTICAS

- El personaje que logra primero el aumento de potencia obtendrá el aumento de potencia. El personaje que sale a flote del agua gigante será el que entra en la etapa especial o extra.
- En la etapa especial, podrá utilizar el Fluido D para guiar al personaje mientras se encuentra en el aire. Esto será práctico cuando necesite estar de pared en pared con precisión.
- Si su compañero lo abandona y usted se encuentra en un peligro inmediato, espérela unos segundos a que vuelva.

INDIZI PER CHAOTIX

- Il personaggio che trova il potenziamento per primo lo ottiene. Il personaggio che salta attraverso l'acqua gigantesca è quello che entra nella scena speciale o di bonus.
- Nella scena speciale, puoi usare il Fluido-D per dirigere un personaggio mentre è in mezzo aria. Ciò è pratico quando ti occorre salire di corsa da un muro all'altro.
- Se il tuo compagno ti abbandona e non ti trovi in un pericolo immediato, aspettalo per alcuni secondi che ritorni.

KAOTISKA TIPS

- Den figur som først når vand en pryl får prylen. Det er den figur som hopper i vandens søjleringen som kommer in på special- eller bonusomgøngen.
- På specialomgøngen kan du styre figuren med D-knappen når han befinder sig midt i luften. Det er praktisk når du er hængt ad hoppe træn en vægg til en anden lilla kvind.
- Om din kompis forlader dig i stedet men du står presset befinder dig i livsfare så vent i ott par sekunder på at han kommer tilbage.

NUTTIGE WENKEN VOOR CHAOTIX

- De spelfiguur die het eerst de versterking aantrekt, zal de versterking ontvengen. De spelfiguur die door de reuzering heen springt, zal de speciale scène of bonusscene binnengaan.
- In de speciale scène kan je de D-toets gebruiken om de spelfiguur in de gewenste richting te laten springen terwijl hij zich midden in de lucht bevindt. Dit is bijvoorbeeld handig wanneer je snel van de ene op de andere muur moet springen.
- Indien jouw partner jou verlaat en jij niet in direct gevaar verkeert, moet je enkele seconden wachten totdat hij weer terug is.

BADNIXE



Bombadier 0



Dribbler



Honeydy Mx B



Bashbuckle



Goche



Motorspin



Neediness



Poplark



Tictack



Pingerider



Spiketower



Pinskip

HANDLING THE CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

- ❶ Do not immerse in water!
 - ❷ Do not bend!
 - ❸ Do not subject to any violent impact!
 - ❹ Do not expose to direct sunlight!
 - ❺ Do not damage or disfigure!
 - ❻ Do not place near any high temperature source!
 - ❼ Do not expose to thinner, benzene, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be wary of fake or occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ❶ Vor Nässe schützen!
 - ❷ Nicht bücken!
 - ❸ Vor Gewaltanwendungen schützen!
 - ❹ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
 - ❺ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ❻ Vor Hitze schützen!
 - ❼ Nicht mit Verdünner, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen mindestens eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einprägen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche MegaDrive est conçue exclusivement pour le Sega MegaDrive System.

Pour une utilisation appropriée

- ❶ Ne pas mouiller!
 - ❷ Ne pas plier!
 - ❸ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ❹ Ne pas exposer au soleil!
 - ❺ Ne pas abîmer!
 - ❻ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ❼ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réinsérer.
 - Si elle est pliée, étirez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne venez en servir plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou dégrader de phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

11/11/2011 10:00 AM

444



USING THE PARTICIPATION

Questo contributo di proporzionalità
 andrà poi al sistema Abn-Am
 Banca

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

- ```

1 # Import the module
2 import pandas as pd
3
4 # Create a DataFrame
5 data = pd.DataFrame({
6 'Year': [2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019],
7 'Country': ['USA', 'China', 'India', 'Brazil', 'Russia', 'UK', 'France', 'Germany', 'Japan', 'South Korea'],
8 'GDP': [15.5, 10.5, 7.5, 18.5, 12.5, 5.5, 4.5, 3.5, 2.5, 1.5]
9 })
10
11 # Sort the DataFrame by GDP in descending order
12 data = data.sort_values('GDP', ascending=False)
13
14 # Print the sorted DataFrame
15 print(data)

```

- 1) il mondo è luogo: attraverso la vita e noi, del resto
  - 2) il mondo si apre: perché non un altro possibile (incontrato con Dio) dopo l'esperienza
  - 3) come, come: l'esperienza della vita umana
- che comincia in origine, che è una presenza di Dio, che è Dio.

doi:10.1017/S0022292412001619

1. *Il primo* è un'operazione. Per ogni numero  $a$  si associa il suo opposto, e questo è denotato con  $-a$ . Per esempio, il opposto di  $5$  è  $-5$ , e il opposto di  $-5$  è  $5$ . Il simbolo  $-$  si legge "meno".



## HANTERING AV SPELKASSETTEN

Detrás de nosotros, gente buena y maravillosa  
 El mundo que habitará cuando nos vayamos

1. *Journal of Management Studies*, 1996, 33, 1, 1-14.  
 2. *Journal of Management Studies*, 1996, 33, 2, 1-14.  
 3. *Journal of Management Studies*, 1996, 33, 3, 1-14.

- ① Undvik att spilla vatten på den!
- ② Färska inte böna eller bryta den!
- ③ Utsätt den inte för värd eller kraftiga sköter!
- ④ Lägga den inte direkt i solex!
- ⑤ Färska inte öppna den eller ta av den!
- ⑥ Lägga den inte ut på stammar eller på andra varma platser!
- ⑦ Låt den inte komma i kontakt med skivor, bänkar eller andra (härskande)!

- Om kassetten råkar bli fuktig så torka av den ordentligt innan du avslutrar den igen.
- Om kassetten blir smusig så torka ned den med en myk fuktig klappel i vatnet med fine skummedel.
- Lågg tillförliga kassetter i sin ask när du spelat färdigt.
- Spela inte för länge åt gången utan ta en paus då och då.

**VARNING:** Geller dig och ha en projektör-TV. Sällsbilder kan ansöka permanenta platser på bidronet eller tillfälligheter på tillfälligheterna. Undvik att spela Thysen på en projektör-TV i skolorna för alla eller för Högskolan.



## BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Onco cassette is offered on backside  
near Part Range Mark Onco System

[View our website](#)
[Contact Us](#)
[Privacy Policy](#)

- Ⓐ Maak hem niet nat
- Ⓑ Puff hem niet
- Ⓒ Steel hem niet (steal van herrijke schokeel)
- Ⓓ Steel hem niet (steal van direct rentel)
- Ⓔ Retenheid of verbulg hem niet
- Ⓕ Steel hem niet (steal van hoge temperatuur)
- Ⓖ Maak hem niet schoon met verdorren (schoke, etc)
- Ⓗ Maak hem eerst droog als hij nat is geworden
- Ⓙ Maak hem schoon met een zachte vachtige deuk als hij vuil is geworden
- Ⓚ Bewaar hem in zijn doos
- Ⓛ Neem voldoende pauze als je langere tijden achter elkaar speelt

**WAARDECRETOEG.** Voor eigenaars van grondgebiedswinsten. Sittende bezitters of pleegs kunnen blijvende schade inhouden van de besluiten of toelaten van de toekomstige natuurbescherming. Het is belangrijk om lang gebruik van de veldopeningen op grootschalige beschermingsgebieden.



This product is exempt from classification under UK Law  
in accordance with The Video Standards Council Code of Practice  
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated

France: 135, No. 4-491-0894-000/1354-000/000 Europe No. 491940 Canada No.  
2 140-079-01 000/001, Hong Kong No. 00-0000 Germany No. 0000-000, Singapore No. 00-000  
000, No. 1-000-000, Taiwan No. 1-000-000 Japan No. 1-000-000

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-2432-50